· 任天堂官方杂志正式公布《恶魔城：废墟肖像》 · PS3将首发《山脊赛车 7》 · PS2主机降价至129美元

LEVELUP 游戏城寨

优惠价¥4.80元

4 LeveL 2006.5A

游戏/网络/音乐互动志

levelup私房话
谁是你的梦中女孩？

烈舞阿婆
Level 2读者调查表中奖名单公布

Web Show
大学各系男生的求爱短信
随你信不信的18件恐怖的事
战胜关羽的可行性报告

动漫游
女神在人间

美优馆
小仓优子

特稿

[UP TEAM]

你来我往，文斗武斗

——乱侃RPG游戏中的战斗系统

Game Express

PSP 铁拳 暗之复苏
皇牌空战X
NDS 古惑狼 庆典
魔法假日 五星连珠之时
PS2 战国BASARA2
梦幻骑士V 世纪传承
X360 机动战士高达

UpGuide

PS2 大神
PS2 勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫



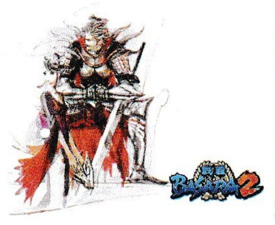
网友点播 · 音乐台大家齐参与

01 Reset（《大神》主题曲）/ 02 只要美丽就可以（《SIMOUN》片头曲）
03 越喜欢你越悲伤（《名侦探柯南》十周年片尾曲）/ 04 Writhe in pain（《罪恶装备XX》混音BGM）
05 Momentary life（《罪恶装备XX》混音BGM）/ 06 The Real Thing（欧美流行推荐）/ 07 无论何时（日韩流行推荐）
08 3月9日（网友点播）/ 09 Oh My Darlin'（网友点播）/ 10 音乐小游戏
11 游戏对白赏析（《仙乐传说》）/ 12 七色的明日（BOA演唱）





01 Reset（《大神》主题曲）
02 只要美丽就可以（《SIMOUN》片头曲）
03 越喜欢你越悲伤（《名侦探柯南》十周年片尾曲）
04 Writhe in pain（《罪恶装备XX》混音BGM）
05 Momentary life（《罪恶装备XX》混音BGM）
06 The Real Thing（欧美流行推荐）
07 无论何时（日韩流行推荐）
08 3月9日（网友点播）
09 Oh My Darlin'（网友点播）
10 音乐小游戏
11 游戏对白赏析（《仙乐传说》）
12 七色的明日（BOA演唱）







COVER STAFF

封面：小仓优子 Copyright［日］白泉社

Level 4

2006.5A



策划：levelup.cn 制作：《游戏城寨》编辑组
电话/传真：0931-4863066
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱 邮编：730010

CONTENTS
目录

风速报道

TEXT BY 风间仁

PS3、革命、Xbox360一较高下！
《潜龙碟影4》、《赤铁》、《战争机器》决战E3！





随着E3游戏展的一天天临近，这场一年一度的游戏业盛会也引起了越来越多的关注，但与展会同时召开的各种会议也同样是外界注目的焦点。近日我们得知，在本次E3展的34场发表会和座谈会之中，包括《赤铁》、《潜龙碟影4》和《战争机器》在内的三款游戏大作将会分别在各自的次世代主机上被公开展示。

展示这三款游戏的重任自然也是由它们的首席制作人来担当。其中，著名游戏制作人小岛秀夫将会在会议上展示并亲自在索尼次世代主机PS3上演示《潜龙碟影4》的试玩，这款自从上届E3就倍受关注的大作终于要以真正的游戏而非单纯影象的形式与广大玩家见面了；Cliff Bleszinski将会在微软次世代主机Xbox 360上演示酝酿已久的《战争机器》，Ubisoft巴黎公司总裁Xavier Poix则会为观众带来由任天堂革命主机独占的次世代游戏《赤铁》，任天堂革命性的创意将如何改变游戏业的前景？届时一切自会分晓。



levelup网友评论

评论1 不管怎么看，能和SONY系的《MGS》抗衡的也轮不到《赤铁》和《战争机器》啊！两个原创作品怎么和一个超级大作的续作比啊？关注度就有很大差异！（by 10楼）

评论2 说后两个和《MGS》没可比性的人完全就是井底之蛙，Cliff Bleszinski是3D引擎业的绝对权威人士，能在这个领域说压他一头的恐怕只有卡马克大神了。（by 49楼）

索尼将在E3前发布会公布重要情报
PSP专用PS模拟器相关内容将现场提供下载！

前不久，索尼刚刚宣布了今年E3前发布会将在美国当地时间5月8日下午4点在索尼图象工作室召开。现在，SCE又破天荒地向外界透露了一些将在此次发布会上公布的相关内容。

据悉，索尼在此次E3前发布会上将会透露有关即将发售的PS3和PlayStation网络计划的更多详细信息，而象《战神2》这样的超级大作届时也将在会议上正式亮相。

而最令人期待和兴奋的是，SCE透露，会议上将提供一些PSP的下载服务，而这些下载内容将与索尼之前宣布的为PSP专门设计的PS游戏模拟器有直接关系。这很可能意味着与会者将有机会在发布会上率先体验在PSP上模拟PS经典游戏的感觉，果真如此的话，那说明用PSP玩PS游戏的时代已经离玩家们越来越近了。



levelup网友评论

评论1 不管PSP今后出不出游戏，光凭这个模拟器我就很满足了。能在外出郊游的时候玩到我喜欢的游戏才是硬道理。（by 11楼）

评论2 貌似下载PS的镜像是要钱的吧，而且PS上4:3的画面怎么在PSP上表现？直接压缩么？还是那个镜像是经过修改的？（by 17楼）

微软将升级Xbox 360 CPU
新型65毫微米芯片将投入使用！



近日，根据来自Chartered半导体公司（全球最大的半导体芯片生产商之一）的消息透露，微软将升级Xbox 360的CPU芯片，通过最新技术生产的芯片不仅功率小、运算速度快，而且比现在的Xbox 360芯片成本更低廉。

据悉，与Xbox 360的CPU目前使用的90毫微米技术相比，新改良的芯片将使用先进的65毫微米技术。Chartered公司透露，这种芯片将于2007年第一季度开始投入生产并被率先使用在Xbox 360的主机上。

尽管微软的Xbox 360主机自从去年发售以来销售状况良好，主机的产量也得到了稳定提升，但接连不断出现的Xbox 360主机在使用过程中的过热问题却一直困绕着微软，虽然同时使用了大功率的风扇和散热管，但冷却效果似乎并不明显。如何给Xbox 360降温成了一个棘手的问题。现在微软计划为Xbox 360使用的65毫微米芯片不仅将有助于解决主机的散热问题，对硬件制造商来说也是一次新的技术尝试。当然，这同时也意味着工业成本的降低。

levelup网友评论

评论1 这种做法很不厚道，买了旧机器的人怎么办？就象NDL和DLS一样，骗钱啊！（by 19楼）

评论2 PS2从3万型到5万型再到现在的7万型都更新了多少代了！应用新技术难道也有错？（by 18楼）

BANDAI NAMCO正式公布《山脊赛车 7》！
《山脊赛车》系列最新作成为PS3首发游戏！



BANDAI NAMCO GAMES公司近日正式发表了PS3游戏《山脊赛车7》，并宣布游戏将作为PS3主机的首发游戏在今年11月份与PS3同时发售。

《山脊赛车 7》将在保持系列作品原有特色的基础上，借助PS3强大的机能使游戏品质得以大幅提升。游戏中将收录目前为止系列最多的20个以上的赛道以及包括最新车型在内的40种赛车，除了收录160多场比赛的主线模式之外，游戏中还搭载时间挑战模式和单人模式。本作将首次出现赛车自定义机能，每部赛车上将会实现20万种以上的变化，可以让玩家改装出具有个性的赛车。

levelup网友评论

评论1 现在的赛车游戏越来越多，不愧是炫耀新主机机能的热门游戏种类之一。不过打永濑丽子这张偶像牌是一定错不了的。（by 小毛）

评论2 虽然说是PS3的首发游戏，不过一想到PS3到底能不能够在11月份发售都成问题的话，就什么兴趣都没了！（by 小Q）

评论3 画面都不用再猜测了，关键的是有没有一个好的网络对战环境是最重要的！（by music.snake）



FAMITSU AWARDS 2005 大奖颁布
《王国之心 II》、《生化危机 4》榜上有名!

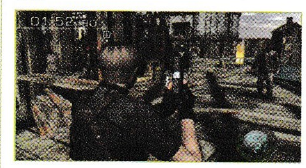
Enterbrain公司（《FAMI通》杂志的出版公司）于2006年4月21日发表了由游戏玩家所评选出的"FAMITSU AWARDS 2005"的获奖作品。

该奖项是由游戏玩家在2005年末至2006年1月通过投票的方式来评选出2005年最优秀的游戏作品，评选范围是于2005年1月1日～12月31日期间发售的共852款游戏软件。本次评选共收到选票40197张，再通过"FAMITSU AWARDS 2005 施行委员会"的审查，最后选出12款优秀作品。其中获得"FAMITSU AWARDS 2005"最大奖项的是Square Enix公司的《王国之心II》和Capcom公司的《生化危机 4》，具体奖项如下：



大奖：《王国之心 2》
主机：PS2
厂商：Square Enix
发售日：2005年12月22日
推定贩卖数量：110万6705套

以迪斯尼作品为基础制作的动作RPG《王国之心》的续篇，收录了《加勒比海盗》等迪斯尼新作品，获得了游戏玩家以及迪斯尼FANS的喜爱。



大奖：《生化危机 4》
主机：NGC/PS2
厂商：Capcom
发售日：2005年1月27日/2005年12月1日
推定贩卖数量：22万799本/44万3147套

恐怖游戏《生化危机》系列最新作，PS2版在NGC版的基础上追加了ADA的"Separate Ways"，是2005年受到全球玩家好评的游戏。

其余获奖作品名单：

Best hit 大奖：《来吧！动物之森》
新秀奖：《旺达与巨像》《银河游侠》
全年龄奖：《脑锻炼大人的DS练习》
优秀 RPG 奖：《深渊传说》
创新奖：《任天狗》
Supervisual 奖：《死或生 4》
优秀便携奖：《怪物猎人 便携版》
高素质奖：《MGS 3 生存》
Frontier 奖：《如龙》

levelup 网友评论

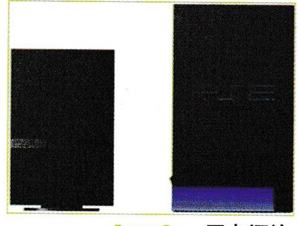
评论1 《生化4》的素质被人们夸大了，我把最强加农炮打出来也没觉得它素质有那么高，现在想起来还是2和3玩的最多，最不让人厌，《生化4》的恐怖感真是太低了，哎，还是丧尸好……（by 15楼）

评论2 《生化》2、3代的素质不可否认，老玩家可能因此会有先入为主的想法。但游戏总要进化的，而《生化4》就是一个进化的典型，而且是成功的进化！（by 18楼）

PS2 主机北美地区降价至 129 美元!
其他地区降价消息可能将陆续宣布

索尼公司于美国当地时间4月20日宣布，家用游戏主机PS2在北美地区的贩卖价格将由现在的每台149美元下调至每台129美元。

这个结果与前不久许多业界分析家们所分析的PS2主机价格将会下调13.4%左右的预测完全相同，而且相信不久后索尼还会陆续宣布在其它地区的降价措施。关于PS2的这次降价，外界普遍相信索尼很可能是为了即将发售的次世代主机PS3做准备。况且目前PS2主机在全球的出货数量已经达到了1亿100万台，而根据权威统计机构NPD的统计数字来看，PS2现在依然是美国累积销售量最多的家用主机，占据了全部家用游戏机市场大约55.6%的份额，自从发售以来就一直远远领先其他竞争对手。



levelup 网友评论

评论1 正想再买一台呢，原来的50000型已经变砖头了，不过手柄还可以用，虽说已经快到末期了，但是全机种制霸的梦想还是要实现的。（by 伟大航海盗）

评论2 他应该降到99美元，至少对于中国大部分的同志来说，出了6年的机器还这么贵而且还是超薄的，看来索尼那种华贵的习惯永远不会改了。（by 25楼）

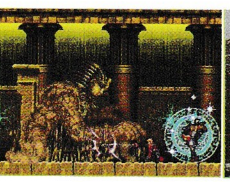
任天堂官方杂志公布《恶魔城：废墟肖像》!
游戏画面及故事背景初次公开

Castlevania
Portrait of Ruin™

最新一期的任天堂官方杂志Nintendo Power近日公布了有关《恶魔城》系列最新作的消息，杂志不仅确认了游戏将登陆任天堂掌机NDS，同时也正式公布了游戏的名称为《恶魔城：废墟肖像》。

而Konami公司也在不久后宣布，NDS游戏《恶魔城：废墟肖像》正在开发之中并预定在2006年11月登陆北美及欧洲市场，游戏目前由五十岚宏治担当制作。

《恶魔城：废墟肖像》的主人公是两位身为吸血鬼的年轻英雄乔纳森·莫里斯（Jonathan Morris）和夏洛特·欧琳（Charlotte Orlean），他们必须要阻止吸血鬼姐妹在二次大战期间复活恶魔城的恐怖计划。两位主人公都拥有风格迥异的特殊能力，玩家在游戏中可以通过在两位主角之间自由切换来充分发挥他们的优势，另外，玩家在游戏中还可以召唤恶魔与自己并肩作战。此外，游戏中将有100多种不同种类的敌人登场。





levelup 网友评论

评论1 人设还行，只不过玩家可能对于操作、音乐、还有这款游戏会以什么样的方式充分展现NDS的机能等问题更感兴趣。（by Zero013）

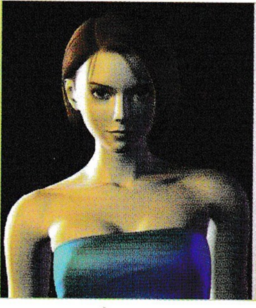
评论2 以二战为背景的《恶魔城》终于登场了，估计Konami会把历史出名的年代榨干吧，不知道希特勒会不会出现。还是期待来须＋阿鲁卡多＋贝尔蒙特共同作战的版本吧！（by 37楼）

评论3 这次的《恶魔城》在2D方面确实有所飞跃呀！不过要打入欧美市场不是把主角换成英文名就可以的，毕竟有东西方文化差别嘛！（by 36楼）

吉尔回归《生化危机：劫后余生》!
《生化危机》电影第三部即将开拍

在全球范围内获得2亿3千万美元惊人票房成绩之后，《生化危机》这个名字证明了其在游戏产业以外同样有着巨大的吸引力，同时也再次提醒索尼影视娱乐公司，这个系列依然是有利可图的。因此，以该系列游戏改编的电影版《生化危机：劫后余生》的推出也是意料之中的事。

提到《生化危机》可能没有人会不知道吉尔·瓦伦丁（Jill Valentine）这个名字，她以性感靓丽的造型和那穿梭于僵尸横行的浣熊市时矫健的身姿一度吸引了无数生化FANS的目光。经多方确认，现在我们得知吉尔将在下个月开拍的《生化危机》电影的第三部里闪亮登场，而扮演她的仍将是英国女演员Sienna Guillory。





《生化危机：劫后余生》的拍摄地点选在了墨西哥，而本次担当剧本编写的还是前两作的编剧Paul W. S. Anderson，而本片的导演则是在电影和音乐电视拍摄方面经验老道的资深导演Russell Mulcahy。

levelup 网友评论

评论1 《生化危机：启示录》很精彩，而且还原了一些原作中的场景和剧情，总的来说还是不错的，特别是JILL姐姐很出彩，所以个人对第三部还是十分期待的。（by 松山光）

评论2 《生化危机》电影是游戏改编电影的成功典范！希望能继续为游戏改编电影这个领域创造奇迹！（by yanhan0410）



《超级机器人大战OG》正式发表！新要素、新角色、新机体公开！





最新一期的日本游戏杂志《FAMI通》公开了《超级机器人大战》系列的最新作《超级机器人大战OG》（原创世纪合集），近日游戏的官方网站也正式开放，并公布这款游戏将会在2006年内发售。

《超级机器人大战OG》是GBA版《超级机器人大战OG》和《超级机器人大战OG 2》的移植作品，不仅追加了语音，还追加了新剧情、新角色以及新机体等。另外，游戏中玩家可以自行选择先玩《OG》还是先玩《OG 2》。

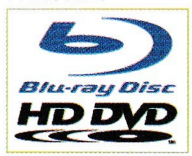
levelup 网友评论

评论1 既然是移植，白河愁是有的，古兰森也是要有的，只希望有真·SRW，天上天下一击必杀炮·改那个强啊！（by ntzm）

评论2 终于等到PS2的《OG》了！平时的都是大铁人高达，都快腻了。GBA的画面和音效又强差人意。2006年内气合RMB！热血＋必中！储势待发！Z版铁定入手！（by 74楼）

X360的HD-DVD外接设备将在E3展出 微软欧洲副总谈次世代娱乐发展方向！

微软欧洲副总裁、Xbox 360欧洲市场负责人Chris Lewis近日接受了记者的采访，在采访中他就HD-DVD和蓝光光盘的未来以及Xbox 360对HD-DVD的兼容等问题发表了自己的看法。

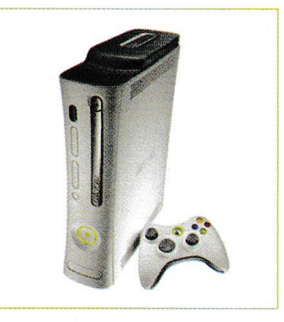


当谈到蓝光光盘和HD-DVD这个敏感问题时，Chris Lewis毫不避讳地说道："蓝光DVD不禁让我们想起了索尼的Betamax（上世纪70年代索尼推出的录象带格式，但在与JVC的VHS录象带的竞争中落败），而HD-DVD就如同当年的VHS一样，我们相信消费者、软件开发商、电影公司和市场最终会选择HD-DVD。尽管现在讨论谁是最终的赢家可能为时尚早，但我们认为这将是一次有趣的赌注，我们会奉陪到底。"

众所周知，索尼的PS3将配备蓝光光驱，因此可以直接读取蓝光格式的电影，而Xbox 360目前还没有推出对应HD-DVD的设备。关于这个问题，Lewis回答道："不论是蓝光还是HD-DVD，眼下都只是未经验证的技术，我们认为应该把最终的选择权交给消费者。在这一点上，我们试图给消费者创造一个相对宽松和宽泛的选择范围，毕竟谁都不愿为一种可能毫无前途的技术而白白浪费钞票。"

当被问到微软是否会为Xbox 360推出兼容HD-DVD的设备时，Lewis予以了肯定，他表示兼容Xbox 360的HD-DVD设备目前正在开发过程中，而且在下个月的E3游戏展上，微软将会公开包括操作界面等在内的更多详细的相关信息。

关于Xbox 360不支持HDMI界面（目前主要的视频输出界面标准，除了支持全数码的视频信号传输外还可实现同步数码音频传输，目前主要应用于消费电子领域）的问题，Lewis表示完全不必担心，他保证Xbox 360将会满足用户观看高清晰DVD的全部要求，"用户可以在Xbox 360上观看HD-DVD的好莱乌电影，这一点毫无疑问。"



levelup 网友评论

评论1 比起SONY，微软够诚意多了，机器有缺陷换新的，电源有缺陷免费派送，而且有时候还会补偿游戏，谁有微软厚道?PStwo烧机器，PSP的方块键出问题，但索尼根本就不理睬，可是毕竟我们玩的是游戏，不是主机，所以这次还是看谁的游戏NB！（by 21楼）

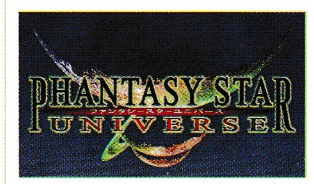
评论2 HD-DVD与蓝光的对决将对次世代消费电子领域的发展有决定性的影响，但Lewis说得对，最后的胜负要交给消费者来裁决。（by evitjacky）

世嘉公布RPG大作《梦幻之星：宇宙》 游戏今秋登陆Xbox 360、PS2及PC！

继《上古卷轴IV》和《FF XI》之后，Xbox 360玩家又将迎来一款RPG游戏大作，这就是世嘉公司的经典RPG系列游戏新作《梦幻之星：宇宙》。

近日，世嘉公司宣布将在微软次世代主机Xbox 360上推出其经典RPG游戏《梦幻之星：宇宙》，游戏同时也将登陆PS2和PC平台。Xbox 360版与在其他平台上一样将由单机游戏和多人连线游戏两个部分组成。在多人连线部分里，玩家可以根据自己的喜好来设计主角并与最多5名好友组队，一起探索3个星球。在单机部分里，玩家将扮演Ethan Weber，为了从神秘敌人手中拯救自己的姐姐而踏上了冒险旅程。

世嘉公司表示，通过Xbox 360的强大机能和Xbox Live，"玩家将在游戏中体验到梦幻般的游戏感觉。"但世嘉公司没有透露有关Xbox 360版的具体售价和级别，只是表示游戏将会与PS2版和PC版一起在今年秋天发售。

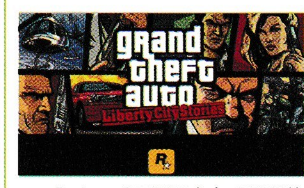


levelup 网友评论

评论1 在PS2上的画面已经很好，相信在360上是不会让我们失望的，同时PC版还是要保留的，SEGA真是太厚道了！（by 3楼）

评论2 呵呵，360上又一款RPG大作出现了哦！微软的工作做得不错，如果日本玩家再不买帐的话只能说是他们太排外了。（by 4楼）

PS2版《GTA：自由城故事》6月北美发售 游戏售价仅为19.99美元！



Rockstar公司近日宣布，PS2版的《GTA：自由城故事》将于6月6日在北美地区发售，游戏售价仅为19.99美元。该游戏的欧版将在6月9日上市，售价为29.99欧元（约合37美元）或19.99英镑（约合35美元）。

PS2版的《GTA：自由城故事》于今年1月份正式公布，原本预计在4月份推出，但后来却不得不因故推迟了发售。而对于玩家最关心的游戏售价的问题，Take-Two公司总裁也曾公开表示过游戏价格将比PSP版的《GTA》要便宜，现在游戏终于顺利发售而且价格只有20美元，可谓是众望所归。

据悉，这款游戏的级别目前尚未确定，但应该与游戏的PSP版一样被定为M级，即17岁以上（包括17岁）。但目前许多国外的网上游戏零售商仍然在以29.99美元的价格接受预定。

levelup 网友评论

评论1 作为在PSP上的一款原创GTA游戏移植到了PS2，希望游戏在画面和连动PSP这一块能做得好一些。（by music.snake）

评论2 PS2版价格这么便宜，估计PSP版已经赚回不少了。相信PS2版销量一定很惊人。（by 8楼）

Square Enix年度财政利润大幅下滑 《最终幻想XII》的热卖没能挽回公司的业绩不振！

SQUARE ENIX.

Square Enix公司发表了2005年（2005年4月1日至2006年3月31日）年度财政收入报告，报告显示，到2006年3月为止公司的年利润仅为150亿日元，远远低于2005年11月公开的财政收入预测中的285亿日元。

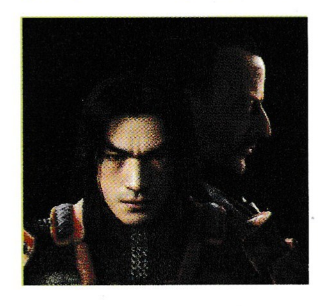
家用机方面虽然《王国之心II》和《最终幻想XII》在下半财年的发售获得了很好的成绩，但是依然没有能挽回上半财年的业绩不振。网络游戏方面《最终幻想XI》稳步前进，但其它游戏的增长不尽人意。

下半财年成为Square Enix子公司的TAITO的卡片游戏街机营业状况不佳，无论是在游戏设施运营的新店铺还是老店铺都没有达到预期的目标。

levelup 网友评论

评论1 SE合并后情况并没有大的好转，随着一批优秀制作人的离开，游戏商业化的味道越来越重，恐怕这是SE业绩不振的主要原因。作为一个玩家，无论属于什么阵营，都不希望看到SE这样下去。（by 松山光）

CAPCOM动作游戏《鬼武者》登陆电影荧幕！影片2007年初在中国开拍！



继《生化危机》、《寂静岭》等游戏改编为电影之后，好莱坞的下一个电影化目标将是CAPCOM公司的《鬼武者》。

好莱坞知名电影制作人塞缪尔·海迪达（Samuel Hadida）日前表示，为了能真实再现《鬼武者》中战国时代的场景需要有高额的拍摄预算。"《鬼武者》是以18世纪的日本和武士为题材的游戏，因此一定能成为令人兴奋的电影作品。而拍摄所需的数量众多的临时演员、时代背景、服装、特殊效果，以及将在野外搭建的城堡和其内部的装饰，这些都需要花费大笔的资金。"

塞缪尔·海迪达是《寂静岭》电影版以及两部电影版《生化危机》的制作人，在很久之前他便透露过拍摄《鬼武者》电影的计划。他表示："虽然作为电影制作人并不是必须要玩游戏，但是必须要对武士以及18世纪的日本文化有所了解，而作为电影制作者对游戏以及游戏的FANS的敬意也是十分重要的。"

《鬼武者》电影版预计将会在2007年2、3月份开拍，而电影的拍摄地点并非日本而将会是中国。虽然目前还不知主演是谁，但相信玩过《鬼武者》系列的玩家心中早已有了最佳人选。

levelup 网友评论

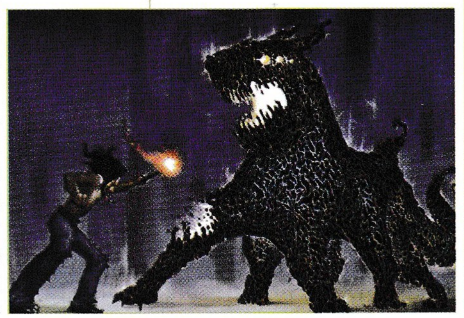
评论1 最近看小金的电影，还算不错。《鬼武者》就是要有小金才能成气候的。没有小金的话我看大陆的市场就不用上演了，不过还是很期待！（by 41楼）

评论2 让·雷诺千万要出现啊！那老头绝对演技派的，他主演的《这个杀手不太冷》是绝对的经典。（by dante）

蚱蜢工作室公布PS3恐怖游戏《黑暗》，带你体验被黑暗包围的恐惧与无助

蚱蜢游戏工作室（Grasshopper）的游戏制作人，同时也是《杀手7》的游戏制作人Suda 51（aka Suda Goichi）近日对记者透露，他们目前正在开发一款PS3平台的动作恐怖游戏《黑暗（Kurayami）》。据悉，这款游戏是根据捷克知名作家Franz Kafka（也是《杀手7》和《密歌根》等小说的原创作者）的一款作品改编而来。

《黑暗》讲述了一个充满神秘和超现实主义色彩的故事，游戏的主人公被困在一个阴森恐怖的村庄之中，而玩家的目标就是要操纵主人公逃出村庄并揭开所有神秘事件的真相。玩家在游戏中将只有一只火炬为伴，除了火炬的光亮以外，许多时候几乎被完全的黑暗所笼罩。玩家不仅要在这样的环境中独自解决各种迷题，还要不断地与各种怪物战斗，其困难程度可想而知。



Suda 51表示，借助PS3的强大机能，游戏将在图象和声音效果上达到极为逼真的境界，玩家将在游戏中深刻体会到被黑暗包围所带来的恐惧和无助。这款游戏目前尚处在开发阶段，但相信不久后就会有更多的详细信息被公布。

levelup 网友评论

评论1 完全被黑暗所笼罩？那还怎么发挥PS3的强大机能？不过话说回来，这个蚱蜢工作室还真是喜欢Franz Kafka的作品啊！制作人肯定是他的粉丝！（by 名侦探YW）

评论2 貌似我没看到PS3上有多少值得期待的真正日式风格的游戏，不过这个画风倒象是某个北京漫画作者的风格。（by 4楼）

评论3 用火把与敌人作战？这倒挺象前一段时间说要在革命上推出的那个叫《悲伤》的恐怖游戏，而且游戏的基调也是以黑白为主。看来PS3在游戏性上也要和革命拼一拼！（by 8楼）

KOANMI透露夏、秋游戏发售计划《恶魔城》、《寂静岭》榜上有名！

近日，Konami公司对部分大型游戏零售商透露了一些计划在今年夏、秋两个季度推出的部分游戏作品名单，而且这些游戏中的绝大部分很可能将会在下个月的E3游戏展上公开展示并提供试玩。

KONAMI

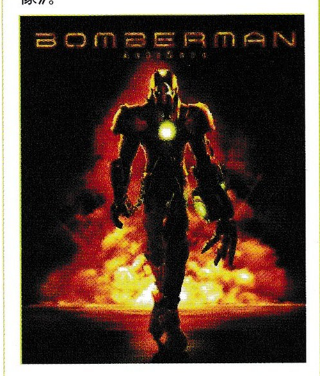
首先将于今年7月12日发售的是在Xbox360上重获新生的Konami公司经典游戏《炸弹人》系列的最新作《炸弹人：Act Zero》，而这款游戏届时还会登陆PSP平台。

初代《寂静岭》的重制版将在今年10月18日登陆PSP，目前得到的消息表明这款游戏将被命名为《寂静岭：原罪》。据悉，本作将完全按照初代《寂静岭》的风格和故事情节来制作，但是否会有新要素添加现在还不得而知。

不久前有关NDS版《恶魔城》新作的传言如今也被证实，据悉，本作将被命名为《恶魔城：废墟肖像（Castlevania：Portrait Of Ruin）》。

《死神小子》也将在今年秋天同时登陆PSP和NDS。据悉，《死神小子2》将在10月18日登陆PSP，而《死神小子：Science Fair Of Doom》也有望在PSP版之前一周在NDS上亮相。

另外，在今年晚些时候还将会有三款《DDR》系列的新作以及一款音乐游戏推出，他们分别是将在9月13日登陆PS2的《DDR SUPERNOVA》、10月11日登陆Xbox360的《DDR UNIVERSE》、11月14日登陆Xbox的《DDR ULTRAMIX 4》和11月15日登陆PS2的《卡拉OK革命：美国偶像》。



levelup 网友评论

评论1 郁闷！难道永远就不能在PS2上玩到2D的《恶魔城》新作了吗？看来只有去买NDS了……（by 2楼）

评论1 看来《恶魔城》在DS上的尝试让KONAMI尝到了甜头，不过事实证明这么做也确实是正确的（by 18楼）

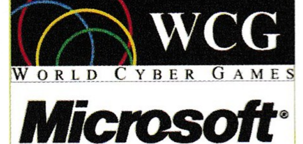
微软成为WCG首席赞助商 X360成为WCG官方比赛用游戏机！

WCG（世界电子竞技大赛的简称）组委会于美国当地时间4月13日宣布，软件业巨头微软将成为未来三年WCG最主要的赞助商。如果说WCG是游戏奥林匹克的话，那么以后的WCG上我们将会听到微软的赞歌。

从此以后所有WCG电脑游戏的比赛用机都将使用微软的Windows操作系统，而所有的家用游戏机比赛也都要使用微软的Xbox 360。这个消息从某种程度上讲无疑意味着微软的影响力将延伸到未来几年的世界电子竞技事业的发展中去。但总的来说，WCG还是WCG，在过去几年里的比赛项目和游戏选择都遵循同样的指导方针，以后也不例外。

另外，微软还将为WCG赛事提供全程的软硬件服务，包括美国的比赛和世界锦标赛的所有赛事。但有一个十分有趣的现象是，尽管微软垄断了所有软硬件的供应权，但比赛最关键的游戏软件却只有一款是由微软发行的，也就是《哥谭赛车计划3（Project Gotham Racing 3）》。

另外，前几届比赛的赞助商韩国三星电子公司依然将作为WCG官方比赛的主办者，有关更多WCG的信息，玩家可以登陆WCG官方网站：www.worldcybergames.com



levelup 网友评论

评论1 看来微软又要开始学可口可乐的经营赞助方式了！不仅要在自己的产品推销上给予对手一击，还要在国际大赛的服务上搞垄断。这次是进军"电子竞技"。那么下次是否要在奥运会上打上"奥运会电脑操作系统指定赞助商Microsoft"？（by 8楼）

评论2 微软在PC界的地位勿庸置疑，就连PC的升级都和微软的操作系统和办公软件息息相关，WCG本来就是PC游戏为主的电子竞技赛事，微软插一杠子也很正常。（by 2楼）

EA次世代RPG新作正在开发中 游戏已秘密开发一年之久！



近日，据EA的一家刚刚开始运行的网站公布，EA目前正在制作一款未命名的RPG游戏。而有关这款游戏的开发消息以前从未公开过，但根据该网站透露，这款游戏的开发工作已经秘密进行了一年之久。

这款游戏目前暂名为《Project Gray Company》，游戏将采用开放式的故事流程和结局并将在一个宏大的世界中进行，玩家在游戏中可以遵循故事的主线情节进行游戏，也可以完全按照自己的喜好自由探索整个游戏世界而不受任何束缚。

另外这家网站还透露，这款游戏将使用一种非常强劲的人工智能模拟技术，而这种技术曾在《虚拟人生2》中被广泛使用。除此以外，游戏还将会使用目前最先进的图像引擎和动画制作技术，玩家将在游戏中获得绝对次世代的游戏体验。

levelup 网友评论

评论1 EA可以说是所有厂商中涉及范围最广泛的，从FPS到RPG都有强力的代表作，只是这些游戏过于欧美化，EA一家游戏过百万的游戏数量就要超过所有的日本厂商，占有欧美市场23%的市场份额，EA不是最好的，但是每一款作品都有中上水平的素质，从900w销量的《极品飞车8》，到随便卖卖就有400多w的《橄榄球》，EA的开发实力勿庸置疑。（by 17楼）

《达·芬奇密码》游戏电影全面出击 带你体验神秘惊险的探宝之旅！

2K游戏公司与索尼影视娱乐公司签定了协议并获得了将经典畅销小说《达·芬奇密码》改编成游戏并在现有主机上发行的全球独家授权，而这部小说的电影版也将由著名导演罗恩·霍华德（代表作品有奥斯卡获奖影片《美丽心灵》）执导并于今年5月份上映。

《达·芬奇密码》讲述了哈佛大学教授Robert Langdon和法国天才密码破译专家Sophie Neveu通过达·芬奇绘画作品中遗留的线索揭开了一个长达两千年之久的阴谋。游戏版将忠实再现原著中的剧情和场景，而且还将添加许多未曾在小说或电影里出现的全新地点和情节，因此不论是小说的FANS还是电影的支持者都可以在游戏中寻找到前所未有的刺激感觉。

游戏中真实再现了如卢浮宫和威斯敏斯特大教堂在内的众多名胜古迹和旅游胜地，玩家要留意每一个看到的或读到的细小的线索而且还要做到比隐藏在暗处的对手抢先一步解开迷题，并根据线索的提示最终找到"圣杯"所在的安息之地。游戏通过完美结合紧张刺激的探宝行动、疯狂的格斗和追逐以及丰富多彩的迷题，力图呈现给玩家一个真实却又与众不同的《达·芬奇密码》的神秘世界。据悉，《达·芬奇密码》的游戏版有望与电影一起于今年5月正式推出。

levelup 网友评论

评论1 游戏的场景有点象《生化》的感觉哦！看来这个游戏有点像《生化》的性质！期待一下吧！（by 小Q）

评论2 原著的剧情还是相当精彩的，估计电影的效果也应该不错，但游戏能否表现小说的精髓就很难说了，不过还是先关注一下再说！（by 19楼）

目标锁定PS3！《战争机器》可能在今年11月份发售

近日，美国的两大连锁游戏零售商EBGames和GameStop几乎同时公布，Xbox 360上的科幻题材FPS游戏将在今年11月1日发售，而这个游戏却不是外界之前普遍推测的《光环3》，而是微软近来极力推崇的另一款FPS大作《战争机器》。

由于之前微软曾宣布将在5月的E3游戏展上公开展示《战争机器》并提供试玩，因此外界普遍相信微软会在7月份左右推出这款游戏来进一步扩展Xbox 360的全球市场。但根据目前的情报来看，游戏的发售日很有可能会向后顺延。尽管现在微软还没有正式公布游戏的发售日，但众所周知，11月份正是索尼的PS3和任天堂的革命计划推出的关键时间，微软挑选这个时段发售《战争机器》，意图很明显是瞄准了PS3和革命发售前的最后空挡和随即到来的假期黄金销售时间。

再进一步讲，微软此举可能也是针对预计在11月份登陆PS3的另一款FPS游戏《虚幻竞技场2007》，尽管目前还无法确定这款游戏是否会是PS3的首发游戏，但在这个时期推出《战争机器》无疑会对PS3首发游戏起到一定程度的抑制作用。再结合之前有关《光环》新作的传言来看，微软有可能在2007年再打出《光环3》这张蓄谋已久的王牌，进一步稳固Xbox 360的市场并有效打击老对手索尼和任天堂。



levelup 网友评论

评论1 个人认为玩FPS还是电脑好用，家用机的FPS不符和东方人的审美观点，就好像不喜欢RPG的人对《FF》不感冒一样，《FF》尚且如此何况你这个《战争机器》。（by 17楼）

评论2 《战争机器》结合了第三人称的动作成份和FPS的优点，从DEMO来看超强的物理引擎使闪电、雷雨等气候描写无人能敌，我个人超期待的，希望能成为和《HALO》比肩的游戏啊！（by 8楼）

《寂静岭5》可能登陆"革命"主机 KONAMI恐怖游戏大作将从此为"革命"独占？

近日，国外游戏网站PLAYER ZONE报道了一条惊人的消息：KONAMI公司将会在任天堂的次世代主机"革命"上推出恐怖游戏《寂静岭》系列的最新作《寂静岭5》，而且本作将会是"革命"主机的独占游戏。

此外，PLAYER ZONE网站还表示，KONAMI公司将会在下个月的美国E3展上公开展示《寂静岭5》的游戏画面等详细信息，此消息目前还未得到KONAMI公司的官方证实，但相信当E3到来之际，一切自会揭晓。

levelup 网友评论

评论1 革命独特的操作方式注定会有很多独占的游戏，PS3和X360想也没办法。（by 松山光）

评论2 大家想必都会想到生化4，众说风云其结果当然也无可厚非，希望革命有与众不同的表现，那样才有她的价值……（by 33楼）

《灵魂能力》电影版2007年上映！ 洪金宝可能担当导演一职

据悉，著名制片人Warren Zide（代表作有《美国派》系列电影）的电影公司Anthem Pictures已经从BANDAI NAMCO公司获得了3D格斗游戏《灵魂能力》系列的电影的独家制作权并已经开始了电影的拍摄工作。目前虽然官方还并没有正式的公布，但是有传闻称洪金宝将担任《灵魂能力》电影的导演。

另外，根据国外网站公开的电影预告篇，《灵魂能力》电影版将在2007年推出。



levelup 网友评论

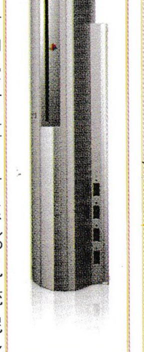
评论1 剑与魂的物语真的要搬上银幕了吗？太突然了。《灵魂能力》乃本人生平所指定的四大神作之一，它如史诗般壮大的剧情是很难在西方人的商业电影中体现出来的，不知道Namco如何看待，其实现在和Bandai都是一家了，做成OVA才是王道。（by 沉默的潘伟峰）

PS3体积严重超标！
先行外壳可能无法容纳全部硬件

近日，关于PS3的传言接二连三地出现，现在又有一位匿名的业内人士对国外的新闻媒体透露，索尼在PS3发售上很可能面临严峻挑战。

据悉，索尼面临的第一个问题就是尺寸。这位匿名人士透露，PS3的内部硬件尺寸比先前的设计规格超标了50%左右。因此，PS3那纤细的身躯可能无法容纳搭载了比超级PC还要强大的硬件装备。但相对而言，这个问题还是不难解决的，主机的体积会不断缩小，这是电子产品的发展趋势，时间会解决一切，而且索尼现在还有时间，只是不很充裕罢了。

与体重超标相比，PS3面临的最大问题可能来自于配件供应商方面。据悉，索尼似乎依然在为某些配件的生产而头疼，甚至有消息说索尼还在为PS3的某些部件寻找供应商，如果真的是这样的话，那么索尼要赶在年底以前发售PS3可谓困难重重。



另外，前不久有关PS3使用的操作系统将占用大约25%的CELL芯片运算机能和18.75%的系统内存的消息对索尼来说也不是一个好的信号。毕竟，Xbox 360的操作系统只占用2%左右的主处理器资源和6.25%左右的内存空间。

levelup 网友评论

评论1 成也技术，败也技术，技术的索尼成就索尼，技术的索尼拖累索尼，要和微软竞争的确是残酷的，但仍然不希望一家独大，百花齐放才是玩家的福！(by 84楼)

X360专用HD-DVD售价仅为100美元？
微软将提供几乎全部DC游戏下载？

前不久，一名自称来自微软内部的匿名人士在一家游戏论坛上透露，微软计划在今年9月份推出专门为Xbox 360设计的能够兼容HD-DVD的附加设备，售价为100美元；另外，微软还计划推出容量为100G的Xbox 360专用硬盘，但他没有透露有关售价和发售日的信息。

此外他还表示，微软的FPS超大作《光环3》将在E3展上首次公开影像，而游戏预定在明年3月份的游戏销售旺季正式发售；另外，到6月份微软将再次推出超过50款与Xbox 360兼容的Xbox游戏；此外，在Xbox Live方面也将会有大的举动，除了会添加一些新功能并在操作界面上有所改进以外，而且在今年10月份以前，将会提供几乎所有世嘉DC游戏的下载服务。

虽然以上这些消息目前还无法被证实，但我们相信其中的一些应该可以在下个月的E3上得到初步的验证。



levelup 网友评论

评论1 提供几乎所有世嘉游戏的下载服务？这个更加吸引人啊，难道支持全部DC游戏么？那就太棒了啊，高清晰玩DC，爽啊！(by 6楼)

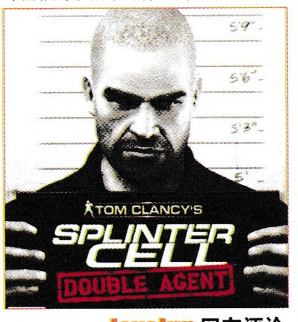
评论2 这么看来还是360"大"啊！万一将来HD不行了，再整个BD外接照样吃的开。呵呵，微软你真行。(by 17楼)

《分裂细胞 双重间谍》有望登陆"革命"
游戏制作人表示"一切皆有可能"

据国外网站Cubed3报道，最新一期的《Official Nintendo Magazine》杂志中刊载了知名动作游戏《分裂细胞》系列最新作《分裂细胞 双重间谍》的制作人访谈，访谈中他谈到了对任天堂次世代主机"革命"的兴趣。

采访中，当问道《分裂细胞 双重间谍》是否会在"革命"主机上推出时，《分裂细胞 双重间谍》的制作人表示："现在这个时候还很难说，但鉴于《分裂细胞》系列在同类游戏里属于比较特别的那种，因此游戏(的开发)才会进行的这样缓慢，我认为任何事都是有可能的。"

或许我们能在"革命"平台上使用那新颖的手柄来操作山姆去完成任务。



levelup 网友评论

评论1 突然想知道：要是翻身什么的怎么控制？自己拧着转身么？哈哈，无限期待中！(by SEGA最后的旗帜)

评论2 革命的性能方面就不要指望什么了，能比Xbox出色一点就足够了，但是游戏一定要做到最优秀，否则面对PS3和X360的两面夹击只有死路一条！(by 11楼)

News Levelup 新闻简报

地球爆炸前瞬间移动到M78星云，路飞和鸣人就被很干脆地解决了……(by 11楼)

《瑞奇与叮当》明年年初登陆PSP



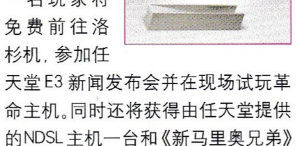
SCE近日宣布，PSP版《瑞奇与叮当(暂名)》将在明年年初上市。本作中瑞奇的老搭档叮当比起前作戏份有了显著增加。游戏中将会出现许多全新的武器和道具，还将增加新的装甲设计和自定义系统。玩家还可以通过PSP的无线连机功能实现最多四人同时在线游戏。

levelup 网友评论

评论1 看来PSP明年还有戏啊，不过就这一款游戏的话还不够吸引人，还应该多加努力才是！(by music.snake)

参加任天堂抽奖活动，成为全球首位体验革命主机的玩家！

近日，任天堂美国分社与美国电玩网站AOL.com联手推出了一项抽奖活动，玩家只要在AOL.com网站上进行注册就有机会参加抽奖。获得特等奖的一名玩家将免费前往洛杉矶，参加任天堂E3新闻发布会并在现场试玩革命主机。同时还将获得由任天堂提供的NDSL主机一台和《新马里奥兄弟》游戏一部。



levelup 网友评论

评论1 看来全球第一个试玩革命的人就快诞生了，真不知道这家伙会不会当众出丑，嘿嘿！(by music.snake)

评论2 什么！？只有一名可以啊！那太渺茫了！(by 小Q)

《龙珠Z 电光火石 NEO》登陆革命！

最新一期日本杂志《V-Jump》公布了《龙珠》最新作《龙珠Z：电光火石 NEO》的情报。本作仍将由开发前作的Spike公司开发，由BANDAI NAMCO GAMES公司发行。

《龙珠Z：电光火石 NEO》将对应任天堂次世代主机革命和PS2主机，游戏中将有超过100位的角色登场，而剧场版4《超级赛亚人孙悟空》中的反派首领，巨大的超级那美克星战士斯拉古也将在本作中出现。

levelup 网友评论

评论1 最大看点可能是怎样用革命的手柄发出各种气功技了。(by 小毛)

评论2 希望是首发游戏！到时就和塞尔达一起入手！！(by 14楼)

悟空、路飞、鸣人决战《斗技场DON》！

收录《龙珠》、《海贼王》、《火影忍者》等众多人气漫画角色的动作游戏《斗技场 D.O.N (Dragon Ball . One Piece . Naruto)》预定于2006年7月20日发售。本作将登陆PS2和NGC平台并支持4人同时对战。从目前公开的游戏画面来看，悟空、路飞、鸣人和巴乔将在游戏中登场，而这3部作品中的其他角色也将在游戏中出现，但目前不清楚是否会有其它《少年JUMP》漫画中的角色作为隐藏人物出现。

levelup 网友评论

评论1 动画界最红的三个角色凑到一起了，强就一个字！(by 源赖光)

评论2 谁能和龙珠的角色打？悟空只要对着地板发射龟派气功，然后在

《超人归来》游戏将启用电影原班人马配音！



EA公司与美国华纳电影公司于美国时间4月18日宣布，在以电影《超人归来》改编的游戏《超人归来：The Videogame》中将会启用电影中的主要演员们进行配音。届时扮演超人的白兰登·罗斯(Brandon Routh)以及凯文·斯贝西(Kevin Spacey)、凯特·博斯沃斯(Kate Bosworth)、帕克·波西(Parker Posey)等著名演员将在游戏中为各自所扮演的角色配音。

levelup 网友评论

评论1 超人绝对是很多美国人心中的英雄代表，也是美国式英雄主义的完美体现，不过超人的游戏还是比较期待的！(by 7楼)





TEXT BY 风间仁

神拳 GOD HAND	推荐玩家年龄	未定
PS2 ACT	Capcom / 日版 / 1人 / 售价未定	2006年内

制作过多款经典动作游戏的CAPCOM公司宣布将再向喜欢动作游戏的玩家奉献一款重量级作品——《神拳》。这款游戏将由Capcom的子公司Clover Studio负责开发，该公司推出的《红侠乔伊》系列以及刚刚发售的《大神》都获得了玩家的好评。Clover Studio的社长稻叶敦志将亲自担任本作的制作人，而《生化危机》之父三上真司将担任本作的游戏总监，相信《神拳》将是绝对值得玩家期待的游戏。

STORY

很久以前，有一位救世主将人类从邪恶的封印中拯救出来，人们传说救世主那闪着金色光芒的右手中寄宿着神的力量，因此尊称他为"神拳（GOD HAND）"。现代，一个名为"JIN"的流浪汉为了帮助一位女性而落入强盗手中，并将他的右手砍掉。当他再次醒来时发现原本已经失去的右手竟然变成了传说中的"神拳"……

拥有神之右臂的主人公 JIN

漫无目的地旅行的流浪汉，为人很有正义感并且心地善良，不过做事放荡不羁还总将自己的失败归咎于客观原因。意外地获得了"神拳"的他，同时也背负起随之而来的使命。

暴力、暴力、暴力、搞笑！？

追求肉搏战的紧张感和爽快感的究极动作游戏！

酣畅淋漓的爽快暴力

伸张正义强出头救助弱女子，却被强盗砍断右臂的主人公可以说是遭遇不幸的悲剧性人物。不幸中的万幸就是他获得了神一般的力量，但也因此又成为了强盗们猎杀的对象。"来得正好，断臂之仇岂可不报，让你们尝尝黄金右手的利害！"

◀获得了"神拳"的主人公身体的其他能力也随之上升，连普通的腿技也拖着一道光带，其威力必然惊人。



◀作为神拳的继承者被围攻可以说是家常便饭，既然想以多欺少，就别怪俺不客气了！

▶当右臂处于放射金色光芒的状态时，所有的技的威力将大幅提高。

▶整个画面充满了金色的光芒，虽然不知是否是"神拳"所释放的必杀技，但看情形对面这位老兄可是惨了。

大魄力攻击画面

忍俊不禁的超级搞笑

是的，在游戏中不仅可以痛快地打斗，还在紧张的战斗中穿插了令人喷饭的搞笑场景。正像制作人稻叶郭志说的："《神拳》的主题就是'暴力、暴力、暴力和搞笑'，它与《大神》有着截然不同的游戏乐趣……这才是Clover Studio所追求的游戏风格。"







ACE COMBAT X
Skies of Deception

TEXT BY 风间仁

皇牌空战X 诡影苍穹(暂名)
エースコンバット X スカイズ オブ デセプション
PSP STG NBGI/日版/1~4人/售价未定
推荐玩家年龄 未定
2006年秋

STORY



奥莱利亚联邦共和国是位处奥西亚大陆南半球自然资源极其丰富的国家。

它的邻国莱萨斯民主共和国经历了长年的内战终于停止，谁知刚刚有了片刻和平的莱萨斯民主共和国竟突然以"对奥莱利亚联邦共和国对我们的长期榨取进行报复"为借口开始了对奥莱利亚的侵略战争，毫无防备的奥莱利亚不久就被其占领了几乎全部疆土。

在这危急关头，奥莱利亚空军的"格里菲思队"队长机"格里菲思1号"为保卫祖国而飞翔在奥莱利亚上空……

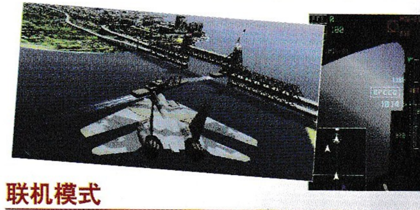
奥莱利亚联邦共和国　　莱萨斯民主共和国

喜欢《皇牌空战》系列的玩家有福了，PS2版《皇牌空战 ZERO 贝尔肯战役》刚刚才于上个月发售，近日BANDAI NAMCO GAMES公司（简称NBGI）就又突然宣布系列最新作《皇牌空战X 诡影苍穹（暂名）》将在今秋推出，而更加令人感到意外的是，这款新作的对应平台是索尼掌机PSP。虽然游戏画面无法与PS2版相比较，但重要的是玩家们终于可以随时随地体验飞行的爽快感了。

作为首款登陆掌上游戏平台的《皇牌空战》系列作品，NBGI在《皇牌空战X 诡影苍穹》中为玩家们准备了丰富的新要素。这次就向大家介绍游戏中战役模式、联机模式以及已经确定参战的4架战斗机。

战役模式

在战役模式中玩家将作为奥莱利亚空军的飞行员挑战各种任务。本模式中将搭载《皇牌空战》系列首次采用的新系统——Strategic AI System，通过该系统玩家的作战选择会使敌人之后的战略以及进攻路线发生变化，并对战局产生非常大的影响。另外，战役模式中还将有"自由任务"、"原创机体改装"等诸多要素登场。



联机模式

《皇牌空战X 诡影苍穹》中将收录系列首次出现的支持4位玩家同时参战，且各自使用一个游戏画面的"联机模式"，无论是个人对抗战还是组队战，又或者是加入CPU战机的对战、得分战等等，这些都可以通过PSP的无线联机机能实现。



登场战机

目前已经确定将在本作中登场的机体有F-14D、F3、F2-A、MiG-31 4款，当然，与《皇牌空战》系列其它作品一样，本作还将会有数量众多的真实机体登场。

F-14D Super Tomcat

将F-14的锁敌性能与火器管制能力进行强化的舰载战斗机。机首下面装备了摄像机以及红外线搜索追踪装置（IRST），座舱内还安装了具有夜视功能的显示装置。另外，由于经过强化使得F-14D具备了对地攻击能力。F-14D拥有与多架战斗机同时抗衡的战斗力，因此有着"Super Tomcat"的绰号。



MiG-31 Foxhound

在低空能够超音速飞行，而且为了能够突袭敌人，装备了可以长距离探索的强力雷达和具有广范围追尾能力的数码电子器材，能够捕捉锁定比我机高度更低的敌人。另外还追加了空中给油受油装置，延长了续航时间。



Tornado F3

将机首延长并装载高性能迎击雷达（猎狐雷达），使得对空战斗能力得以强化，机体还采用可变后掠翼，适应在高空进行上升、下降的动作。另外，F3具备一边追击目标一边搜索周围情报的能力，因此可以同时对几个目标进行处理。在主翼上装备了自动主翼调节装置，引擎也换装成新型引擎。



F2-A

强化了对地·对舰攻击能力的机体。为了得到高回旋性、加速性等高防空能力，采用了高性能引擎，以及轻量化的机体构造。再加上为了提高生存性而采用的强化型风防以及综合电子战系统。由于世界上很少有搭载复数对舰导弹的战斗机，所以此机体能称得上是对舰攻击能力在全世界数一数二的战斗机。





《古惑狼 庆典》是一款可供多人同时游戏的桌面游戏，游戏中玩家通过在地图上掷色子前进，当其中某个玩家到达特定的领域时便会进入迷你游戏中，游戏中的迷你游戏基本上都可以通过触摸笔简单的完成，而每个地图的最后还会有与BOSS进行对战的迷你游戏。

古惑狼 庆典			推荐玩家年龄	全
		クラッシュバンディークフェスティバル		
NDS	TAB	VU Games/日版/1～4人/5040日元	2006.07.27	

利用画面进行对话!

"活动版面"是指什么?

本作可以随时给联机玩的同伴发送信息，而发送信息是通过活动版面来完成，玩家也可以自定义活动版面的皮肤。活动版面不但可以进行对话，还能对迷你游戏造成影响。



角色表情



玩家在游戏中利用表情来给对方传达自己的心情，游戏中存在各种各样的表情，根据当前情况和自己的心情来给对方发送各种表情。

显示画面

能够自定义显示画面的版面轮廓，版面轮廓的形状有圆的有方块的，甚至还有像蝴蝶的外型等种类非常丰富。通过语言、版面轮廓以及表情给对方表达自己的表情吧!



其他自定义选项



表情和版面轮廓以外文字的形状、大小、动作、效果音等细节方面的设置都通过自定义选项来进行。自定义完成的活动版面可以进行登录并保存。这样可以根据对话的人和情况来轻松变更活动版面。

充满各种迷你游戏的My Room

迷你游戏



每个场景中都存在或多或少的迷你游戏。而在这些迷你游戏中获得的苹果数量有时候还会影响整个关卡的局面!

从8名角色当中选择一名

本作中登场的是整个系列中最有魅力、最有人气的8名角色。在玩家开始迷你游戏的时候，可以从这8名角色中任选一名来进行游戏。



8名登场角色介绍





TEXT BY 风间仁

战国 BASARA 2		推荐玩家年龄	未定
PS2	ACT	Capcom/日版/1人/售价未定	2006年夏

擅长制作动作游戏的Capcom公司果然不俗，具备了一骑当千的爽快感和诸多恶搞要素的《战国BASARA》在推出后便获得了玩家的好评。现在在众多玩家的千呼万唤中，《战国BASARA 2》终于也将堂堂登场。在初期公布了前田庆次等新老武将之后，Capcom又陆续地公开了丰臣秀吉、织田信长等6位战国猛将，他们将会在纷乱的战国时代怎样书写属于自己的篇章？

丰臣秀吉 裂界武帝

武器：无
配音：置鲇龙太郎

将国家的兴亡视为己任，为了把国家变得更加强大挺身而出的霸王。为了达成自己的目的，下定决心勇往直前。很多人都折服在他那超出常人的度量和魅力之下，决定与他共度存亡。秀吉认为织田信长就是国家腐败的最大根源，因此决心与他一决雌雄。

猿舞毫把

▲使用右手将敌人轻松地拎起来，并抡动其身体攻击其他敌人，在手持敌人的同时也可以移动。

灰尘乱涡

▲突进接近敌人并捉住其脑袋，再通过身体的快速旋转来攻击周围敌兵，最后将手中的敌人投出。

浓姬 缭乱无比

武器：双枪
配音：日野由利加

魔王织田信长之妻，为信长能够夺取天下而出谋划策，她手持双枪，为了心爱的丈夫就算是双手沾满鲜血也在所不惜。

绵津见之叹息

▲向敌人突进后跳跃，将敌人卷向空中，通过追加输入还可将敌人击回地面。

织田信长 征天魔王

武器：散弹枪＋剑
配音：若本规夫

以恐怖的手段支配天下的冷酷无比的魔王。织田信长自称是“第六天魔王”，用恐怖与死亡来对付所有与他为敌的人，他以强大的武力征战于各地，并全力对抗新生的丰臣秀吉势力。

疾走狂喜

▲向地底放出鱼雷，可将远处大批敌人炸飞。

春日 月下为君

武器：苦无
配音：桑谷夏子

上杉谦信手下的女忍者，非常崇拜谦信。她原本是奉命去暗杀谦信，结果却对谦信一见钟情，并决定为其效劳。心地善良的春日并未意识到持续不断的战斗会为自己带来什么样的后果。与武田信玄手下的猿飞佐助是同乡。

上杉谦信 神速军将

武器：长刀（居合）
配音：朴璐美

天生就拥有非凡的战斗能力，从未尝败绩的天才。为了追求自我力量的极限而投身于乱世之中。上杉谦信非常崇拜战神毗沙门天，并能以惊人的速度把战场上的所有敌人瞬间消灭，因此人们称他为“军神”。上杉谦信与武田信玄是互相敬佩的宿敌。

竹中半兵卫 卷烈瞬蹦

武器：关节剑
配音：石田彰

丰臣秀吉的部下，战国最强的天才军师，同时也是秀吉的好友。半兵卫从心里敬佩秀吉，因此决心竭尽全力为其建立最强的军队。他不仅拥有过人的才智，还善使一柄时而坚硬如剑，时而柔软似鞭的“关节剑”。

甘甜柔美

▲使用鞭状态的关节剑进行多段连续攻击，通过追加输入可以派生出其它招式。

华丽非凡

▲使用剑状态的关节剑对敌人进行高速斩击的华丽技巧，通过连按按键可以使速度发生变化。



TEXT BY 风间仁

铁拳 暗之复苏	铁拳 DARK RESURRECTION	推荐玩家年龄	全
PSP	FTG	NBGI/日版/1人/5040日元	2006.7.6

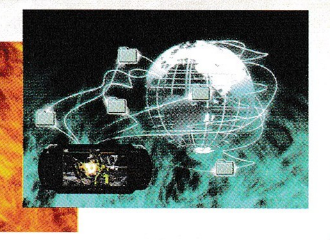
与全世界为敌！

移植自街机的PSP格斗游戏《铁拳 暗之复苏》预定于2006年7月6日发售，公布了将增加新角色铁甲豹王以及新模式"铁拳道场"的本作已经使众"铁饭"垂涎欲滴。而近日Namco Bandai Games(NBGI)公司又宣布《铁拳 暗之复苏》将最大限度地活用PSP的机能，使之对应通过AP的连网模式——基础建设模式(Infrastructure Mode)，通过此模式玩家可以下载全球《铁拳 暗之复苏》玩家的"幽灵角色"并与之对战。

幽灵下载 Ghost download

这里的幽灵是指通过玩家在游戏中的特征而制作成的"幽灵角色"，在街机版《铁拳5》中就采用过该系统，而PSP版《铁拳 暗之复苏》的"幽灵角色"不仅仅是限于日本的铁拳玩家，而是可以获得来自全球的铁拳玩家们的"幽灵角色"。当然玩家自己的"幽灵角色"也将通过网络向全球玩家发起挑战。

如果玩家所在的地域没有无线通信环境也不要紧，玩家可以使用记忆棒通过PC来下载"幽灵角色"到自己的PSP中。下载的这些"幽灵角色"将在游戏的"街机模式"和"铁拳道场模式"中出现。



网络排名 Network ranking

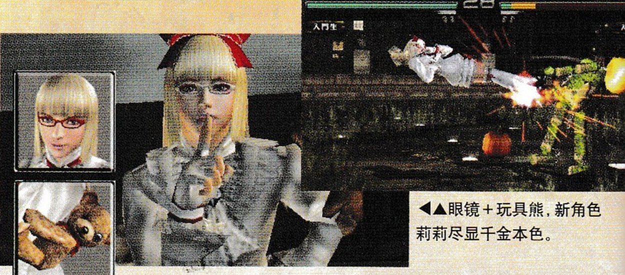
本作不仅能通过网络下载"幽灵角色"，还可以通过网络排名来与全球玩家比较"ATTACK"模式的得分高低。可以进行比较的模式有"ATTACK"模式中的"TIME ATTACK"、"SURVIVAL"、"GOLD RUSH"等，根据玩家的排名可以获得可在游戏中使用的模拟货币"Fight money"。





角色自定义 Character customize

在《铁拳5》中获得好评的"角色自定义"模式也将会在《铁拳：暗之复苏》中出现，玩家可以使用"Fight money"来购买并给角色装备各种道具，亲手设计只属于自己的个性角色。本作中出现的道具总数将是《铁拳5》的倍数以上，甚至还可以为2P、3P角色进行自定义。



◀▲眼镜+玩具熊，新角色莉莉尽显千金本色。



◀▲有谁能比尼娜和安娜姐妹俩更加妩媚。



游戏中个性的人物造型当然远远不止这些！

作为《铁拳》系列一大魅力所在的CG当然也会在本作中出现，本作将收录街机版《铁拳5 暗之复苏》的片头动画，并会加入从未公开过的新影像，而且3位新角色的结局动画也将一一收录。





TEXT·BY 风间仁

梦幻骑士Ⅴ 世纪传承

グローランサーV ジェネレーションズ

PS2 | RPG | Atlus/日版/1人/7140日元 | 推荐玩家年龄 未定 | 2006.08.03

本作虽然是1999年推出的人气RPG"《梦幻骑士》系列"最新作，但却与之前系列作品没有任何关联，而是描述了全新的世界。并且正像副标题"Generations"所说的那样，本作的故事将跨越父子两代人展开。下面就为大家介绍本作的剧情、登场角色以及部分游戏系统等游戏内容。

STORY

世界上存在被称为"SCRAPER"的生物，它们不时地袭击人类，给人类的生命带来危险。人类为了得到安息之地，在大陆周围施下结界。但是住在这安息之地中的人类之间却依然持续着战争。

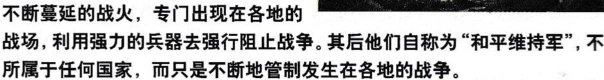
此时有一些人为了阻止在大陆中不断蔓延的战火，专门出现在各地的战场，利用强力的兵器去强行阻止战争。其后他们自称为"和平维持军"，不所属于任何国家，而只是不断地管制发生在各地的战争。

二十年后……

由和平维持军所维护的和平年代已经达到了临界状态，一小小的火苗就有可能爆发战争。此时和平维持军的第二代已经成长起来，他们已经领悟到"已经不可能用强制的方式去阻止战争"。为了守护新一代的和平，他们开始向大陆各地冒险。

角色介绍

目前公开的登场角色共5名，都是和平维持军的下一代子女，他们将以什么样的方式维护从上辈人维持下来的和平呢？



吉恩希尔特

年龄：19岁
所属：和平维持军实行部
以孤儿的身份来到和平维持军建设的瓦斯里村庄。由于天生就具备很高的战斗能力，所以受到其他村民的重视。有一天SCRAPER袭击了村庄，将把村庄毁灭。从那天开始吉恩希尔特就决定加入和平维持军。

科琳

年龄：？
所属：妖精
为了调查妖精界的传说，来到人界的妖精。通过偶然发生的事件，与吉恩希尔特相识，从此便一直跟他们一起行动。她性格开朗、好奇心旺盛、最讨厌输给别人。

克雷亚斯

年龄：21岁
所属：和平维持军政治部
克雷亚斯的父亲就是和平维持军的创设者，同时也是和平维持军的总司令－赛尔迪斯。他当年曾是父亲的好帮手，为了维持世界和平奋斗。但不知是从什么时候开始他已经对世界和平感到了厌倦，已经看不出当时的热情。

法尼尔

年龄：17岁
所属：和平维持军研究员
作为和平维持军的一研究员发挥其天生的才华，目前正在投入新能量的研究。性格比较内向，不擅长与别人相处，做事总是要再三思虑，才会采取行动。但是通过与吉恩希尔特一起冒险，开始逐渐变得更加积极。

梅儿维娜

年龄：22岁
所属：和平维持军实行部
在率领和平维持军的艾扎克副司令手下担任副官，专门亲自指挥其他的队员。平时的表情非常冷淡，不容易把自己的感情表现出来，但偶尔还是能看到她悲伤的表情。

初步了解本作的全新系统！

本作的战斗系统依然采用了系列传统的"RMC (REAL MISSION CLEAR)战斗"。该战斗是敌我方同时行动，而玩家可以给每个队员下战斗指令。但本作在保留传统系统的情况下，还加入了新要素"STB (Seamless Tactics Battle)"系统。简单地说，本作没有地图画面和战斗画面之分。敌人从一开始就在地图画面上，玩家可以在移动中遇到敌人，直接打开战斗菜单与敌人进行战斗。

此外在角色的成长方面采用了"技能树"系统。这是指角色除了本身的成长以外还可以通过装备品来习得装备中隐藏的多种潜在技能。在装备的时候玩家可以选择装备中的技能，随着经验的累计便可以习得选中的技能。



▲随着等级和战斗经验，每个角色都可以逐渐学会多种高等技能。

机动战士高达登陆X360

Bandai Namco Games(NBGI)前不久宣布了《机动战士高达（暂名）》将要登陆Xbox 360的消息，玩家们终于可以一睹高达在次世代主机上的表现了。与历代高达游戏不同的是，本作是一款射击游戏，玩家将以一名普通士兵的身份来体验"一年战争"，从与以往完全不同的视角来审视高达的宏大舞台。

游戏还对应Xbox Live，玩家可以与好友组队作战体验团队合作的快感。

TEXT BY 六段音速

机动战士高达（暂名） 机动战士ガンダム	推荐玩家年龄	未定
X360 FPS NBGI／日版／人数未定／售价未定	发售日未定	



◀"一年战争"中出现的各种MS机体都将在本作中登场。从外型上看照片中公布的机体应该是在《08MS小队》中出现的RX-79[G]陆战型高达。但目前还不清楚象EZ-8和老虎特装这样的主人公级机体是否会在游戏中出现。

逼真细腻的机体描绘！



体验前所未有的"一年战争"！

游戏中出现的士兵和士兵所持的武器都十分真实。

另外，玩家可以自由选择加入联邦军或吉翁军，而玩家所使用的武器装备和机体也将因所选阵营的不同而有所区别。

自由乘降各种MS机体！

▶玩家可以自由乘降MS、战斗机和作战车辆，因此在游戏中将会出现"人对MS"或"MS对MS"的精彩的战斗场面。





身临其境的逼真驾驶感！

◀玩家可以选择驾驶舱视角来进行游戏，真正过一把高达驾驶员的瘾！

TEXT BY Zero

Magical Vacation マジカルバケーション 5つの星がならぶとき

魔法假日 五星连珠之时 マジカルバケーション 五つの星がならぶとき	推荐玩家年龄	全
NDS RPG Brownie Brown Inc／日版／1人／4800日元	2006.6.22	

本作是魔法学校的个性学生们在宏大的世界中展开冒险的RPG——《魔法假日》系列的最新作。在本作中，从移动到战斗都可以用触控笔来操作。即使是不适应RPG指令的人也可以完全地融入游戏当中。

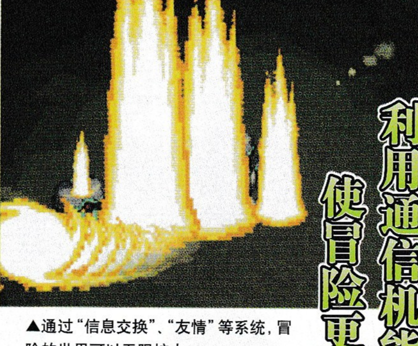
利用通信机能成长的"友情"系统也相对于前作有所进化。更支持多人同时游戏。

STORY

故事发生在塔罗塔罗太阳系中一个被叫作"哥波马斯"的小行星上。在那个太阳系中，存在着几个行星。每一颗行星都有其自己的文明。可是这些对于"哥波马斯"的居民来说就好象是故事。可是对于魔法学校的学生们……



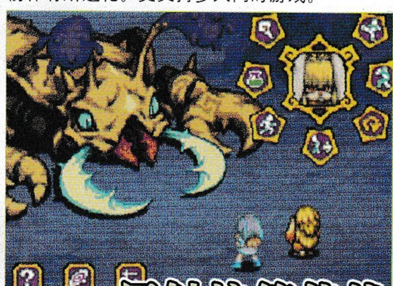




▲通过"信息交换"、"友情"等系统，冒险的世界可以无限扩大。

◀只要简单地点一下画面上的选项，角色就会按照指令行动。

利用通信机能使冒险更有趣

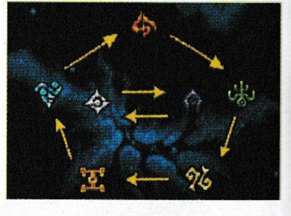




用触控笔使战斗变得畅快！

"属星系统"

故事的舞台中存在"风、木、水、火、土"的五"星"。每个角色分别持有五个不同的"属星"。他们将根据自己所拥有的"属星"在战场上发挥独特的作用。



TEXT BY UP TEAM／迁徒的鱼

基本操作

按键	功能
十字键	光标移动
左摇杆	角色／光标移动
右摇杆	移动视角
□	冲撞／表武器攻击／作画
×	角色跳跃／取消
○	吠／确定
△	特殊动作／里武器攻击／作画
L1	第一人称视角
L2	调出地图
R1	使用画笔
R2	回避（需习得）
R3	视角回中
Select	进入 Option 菜单
Start	进入游戏菜单

大神
大神
推荐玩家年龄 全
PS2 | ACT | Capcom／日版／1人／6800日元 | 2006.4.20

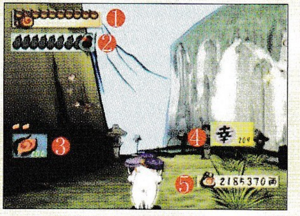
画面说明

1.体力值，最后一格显示耐力

2.墨值，决定能连续使用笔神的次数，没有墨时大神将暂时失去所有能力

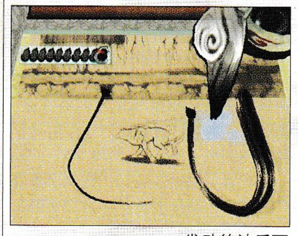
3.异袋，吃各种水果装满异袋可增加一次复活机会

4.幸，完成各种分支事件或喂给动物吃食饵可以获得，相当于RPG中的经验值，不过战斗并不能获得，用于升级大神的各种神力。



5.金钱，打败妖怪或破坏物品可以获得

系统简介



画笔系统

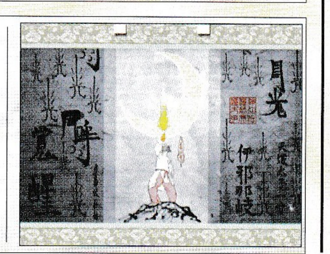
发动笔神后可通过画出各种图案来使用已获得的笔神能力解开迷题。画的时候同时按下×键可以加快运笔的速度，方块键画出的痕迹是一样的粗细，三角键可以通过按键的力度来调节用笔的粗细，个别笔神用笔的粗细可以影响效果的强弱以及消耗的墨槽数。使用画笔能力时留意画面中各种颜色的神烟，这代表有效部位，在需要点对点的连接时有很大的帮助。后期完成一些分支事件可以习得笔神的一些奥义，比如濡神的传送，风神的龙卷等。

神器

主要分为镜、勾玉和剑这三种神器。镜的性能平均，可以装备为主打武器，勾玉的速度快范围广但攻击力略显不足，剑的攻击力优秀还可以蓄力，但速度比较慢。大神可以同时装备一个表武器和一个里武器，即使是同一种武器装备在表里也有着不同的性能。有些神器附加有画点的能力，战斗中在敌人身上点上墨可以对它造成伤害，点的越多消耗的墨槽越多。

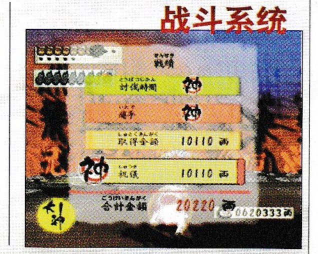
妖怪牙

到达高宫平后可以用妖怪牙与牙商人交换物品，其中的各种神饰一定要拿到。妖怪牙的获得主要有两种途径。一个是战斗，死后的妖怪漂在空中的一刹那一闪可以打出，或使用无礼特技打飞和格挡，再有就是高连击也有一定的几率打出妖怪牙。另一种就是在LOADING画面时连续按键得到。



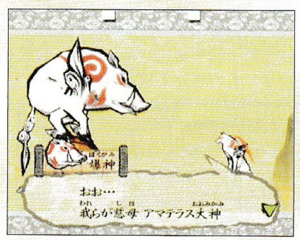
战斗系统

遇敌形式类似踩地雷，在一个封闭区域内开始战斗，战斗中可以使用笔神能力。连续攻击或不受到伤害会上升大神的神格，提高神格可以提高抵挡敌人攻击的机率，但如果在战斗中逃跑或非战斗时大神多次落入水中后神格会下降为罚天，敌人的攻击会造成较大的伤害。战斗后的评价分为讨伐时间，痛手（受伤）和祝仪（综合），评价越高获得的金钱就越多。



通关特典

一周目后会在标题画面追加来自一寸的赠物这个选项，其中包括大神传承绘卷、大神雅乐、映像玉手箱等条目，里边原画设定十分的精美。通关后还会根据你的死亡次数、杀敌数、获得金钱数、获得的幸的多少、妖怪牙的获得数量这五个方面来给你评价，每一项最高的评价是神。游戏二周目继承除了笔神能力和第五种神器外的所有内容，在道具栏里可选择换装，换装后连叫声都会变哦。



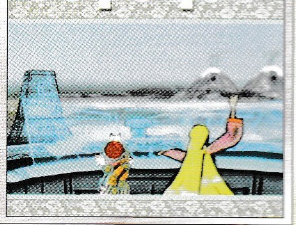
流程攻略

神木村

进入发光的洞口，在一寸法师的指导下熟悉操作。由墙壁借力跳来到山顶。在星川右侧山坡上调查天空，使用画笔补全最左边的星星，习得画龙能力“苏神”。

在星川处画出天河。游过天河后在岸边宝箱得到“异袋”，到达山顶洞内的石像前。使用画笔复原断剑，再补全星座，习得一闪能力“断神”。返回神木村用一闪闪掉树上的仙桃神木村复苏。

来到村子发现村民都被诅咒成石像了，与他们对话就有提示去村子中间的山顶，对着天空画一个圆圈后，习得光明能力。战斗后与长老对话，进村子在另一个出口发现行商人被一块巨石拦住去路，跟着提示来到大剑士的家中，到地下室把大剑士弄醒，之后驮着他到巨石前面。去河边用画笔恢复破坏的水车后得到绝景神酒，带着酒再次去找大剑士（白天限定）。这家伙一见酒又来了精神，在他砍中目标的瞬间使用一闪能力帮助他破坏巨石。



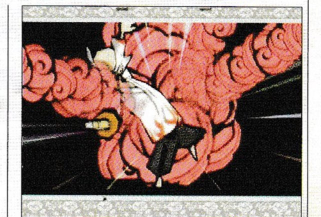


花咲谷

出村子穿过神州平原来到花咲谷。妖树的打法是等到它投出石块后使用一闪把石块击毁，再用一闪斩断树干。到山顶打败新出现的妖怪后发现大剑士，在壁画前使用画笔，把壁画的右上方补画出太阳就会被打开。

继续前进到达神木泷樱。进入左边的洞口，修炼出新奥义后把球推到祭坛前的水池上，瀑布上方画出太阳，习得笔神“花神”樱花一能力。对着枯木使用樱花能力，花关谷的诅咒被解除。

之前的妖树可以在击昏它后使用樱花之力来净化。



神州平原



返回神州平原使用樱花之力恢复那株塞芽。夜晚来到最东部的屋子可以获得笔神“爆神”辉玉能力。西边的道场可以花钱学得技能。东南方的神社内可以接到讨伐任务。

回到神木村，与桥边得虚无僧对话，复活村内的15株枯木后上山找长老，事件过后习得樱花二能力。

到神州平原的最南方使用刚获得的樱花二的能力通过水道，到尽头使用辉玉炸开墙壁来到アガタの森。

アガタの森

沿着河边的窄道来到塞芽前，使用樱花之力复原アガタの森，出来后碰到阴阳师牛若发生BOSS战。

BOSS 阴阳师牛若 他的攻击方式分为远距离飞剑和近身的连续砍杀，建议把刚得到的足玉装备为主武器，镜为副武器。BOSS远距离攻击很容易躲避，看准空档还击既可，当他近身使用连续斩时用副武器格挡住后他会出现很大的硬直，这时连续狂攻即可解决牛若。

和水塘中央的コカリ对话后，撞到正在哭泣的他就可以开始钓鱼。

钓鱼：首先要用画笔把鱼和钓竿连起来，鱼上钩后随着它游得方向向左摇杆，待出现按键提示时按下相应的键后，在鱼跳出水面的时候使用一闪就能把鱼钓上来了。钓上大シャケ从它嘴里找到遗迹的钥匙。



シタ巻遺迹

进入遗迹开始寻找梅太郎。从右边进发到深处会遇到鬼灯，要用一闪把它发出的石块打回去，使用樱花笔神使它漏出弱点。打败鬼灯后把圆球推入前方的机关处打开石门。

在有树桩的房间的天空画出太阳使上面蘑菇长大。遇到有鬼眼的门从旁边跳到底层与答选坊对话，撞击它后它会漏出弱点，这时用画笔点击弱点既可将它破坏。叼着中央平台上出现的破魔矢打开鬼眼门。将破坏深处流出毒水的坛子，返回最初的地点。

进入新出现的房间，净化三处被诅咒的地面，获得新的花神，至此花神三连星集合完毕。通过新的能力可以把大神与桃花相连来到达新的地点。来到最顶部将四个倒着的花瓣分别与四个钩子相连，吊起顶盖，跳入前进不久后将迎来BOSS战。

BOSS女郎蜘蛛 平常状态下普通攻击是对它不起作用的，要用笔神把它尾部的钩子与周围的花瓣连起来，连两个就可以使它露出弱点，这时要迅速前去猛攻，看到即将关闭要立刻跳下来。如此循环就可以将它击败了。



高宫平



回到アガタの森把梅太郎交给コカリ。到最南边的断桥处发生事件，接下来要在两分钟之内把木头上的六个钩子和岸边的花瓣连起来（注意神烟的提示）。

由新架的桥来到高宫平。炸碎前方洞口的岩石进洞遇到牛若，第二次交手，他只是HP多了点，按照第一次的打法既可轻松获胜。到达山顶修复断桥后，把塞芽复苏。

クサナギ村

从高宫平的最南部来到クサナギ村，大神的墨精会不断减少暂时失去所有能力。去中部找到フセ姬，与青天邪鬼战斗后恢复神力。

在里见的印笼帮助下寻找八犬士，手动调出菜单喂它们吃肉：1.信狗，村口水井附近净化；2.孝狗，从花瓣上去的洞中；3.礼狗，用辉玉炸开的山洞里；4.智狗，竹取翁身后的竹子里。返回フセ姬门口与悌狗发生战斗。

现在要出村在地图上标记的地方找到剩下的三只八犬士。

八犬士义狗：到切舌公公和婆婆的屋子上方，破坏屋顶的木板，等到夜间把婆婆拖到射入的月光下，与附身到公公婆婆身上的乌天狗发生战斗。带着麻雀小姐到屈部乡，在屈部乡本部内一层右边的温泉玩一个挖地的小游戏开放温泉，之后得到笔神“濡神”。把水引到的竹筒内打开旁边的门，到达山顶斩开发亮的竹节打败义狗义玉入手。

返回温泉处竹取翁会给大神一枚人鱼的古钱，可以用它在各地的泉水处进行传送，行商人处以后也会出售。

八犬士仁狗：在アガタの森与コカリ对话得知梅太郎又不见了，上山在圣泉边在酒桶里装满泉水，事件后又要帮助大剑士逞能。返回中央水潭与コカリ对话开始钓鱼游戏，把叠头钓上后习得笔神“弓神”能力。与梅太郎战斗后仁玉入手。

八犬士忠狗：神木村，打破挖萝卜十个的记录，与旁边的忠狗对话。夜晚再来找它发生战斗，打败忠狗后忠玉入手。

返回クサナギ村与フセ姬对话。借助八宝玉的力量进入风神宫。



风神宫

先去北部进入罗城门打败妖怪出现破魔矢，叼着它去西部打开大门。画出地面上的图形来到二层，打倒妖怪得到破魔矢。在二层的时候再画一次就可以来到三层，来到风车顶层逆着妖气的方向画出风的形状启动风车，习得笔神“疾风”能力。

回到一层转动风车来到新的房间，上到房梁上后利用风力把挂画吹起来跳到最深部门前。进门用吹灭火炎到最里间开始BOSS战。

BOSS 赤カブト 这个家伙看着挺唬人，其实是个纸老虎，更何况我们还有八宝玉护体。把它的盔甲打掉后用风吹走火炎就可以攻击它的本体了，注意它的跳跃砍击几个回合就能搞定。

十六夜祠



来到神木村发生事件后出村，驮着酒取人到十六夜祠门口发生事件。钟乳洞深处打败罗城门内的敌人得到邪鬼面纱，随便在上面画点东西戴着面纱就骗过那两个守门的傻鬼。进入十六夜祠的厨房后，用花瓣把大锅盖吊起。

使用破魔矢进入房间后要通过花瓣来向前跳跃。门前一闪旁边的鬼灯打开大门，打败罗城门内的妖怪获得食材鬼灯ノ肝。

返回门口水洼处画出水柱来到二层。进入第一个门过桥后返回的时候掉落到下层，打败罗城门内的妖怪后把水引进竹筒，由水柱跳入通道。上升降机不停的一闪那个妖怪使升降机降到毒沼底部。调查火鸟石像击败妖怪后习得笔神“燃神”红莲能力。打败罗城门的妖怪获得食材冰唇轮入道ノ唇。

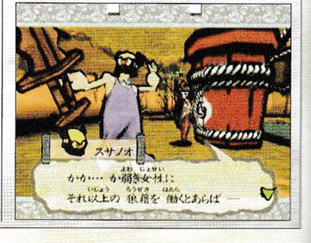
到开始断桥的房间修复断桥，熔化门的冰块进入，击败罗城门内的妖怪得到食材朱目轮入道ノ目玉。里边房间拿到破魔矢。流沙的房间撞着铁球前进，看不见道路的地方可以使用风力暂时解除幻视。把铁球撞入机关进入，行商人旁用花瓣飞到上层，跳过挂画点燃大炮击中对面的墙壁。进洞后把上方的火球用风吹到最深处，熔化冰块进洞打败罗城门妖怪获得食材黑天邪鬼ノ角。

把食材交给料理长，到大厅多敲几次钟发生事件后库升降机到玉座之间开始BOSS战。

BOSS ヤマタノオチ 开始八个龙头处于无敌状态，要等到它们张开嘴吼叫之时把身前的酒灌入它的嘴中，灌醉几个龙头之后就可以踩着龙背到中央攻击吊钟，破坏吊钟后按照灌酒的战术将它们逐个击破。在天空画出月亮后用一闪斩掉所有龙头。

两岛原

从高宫平的东侧来到大跳桥前，把火炎引到左边的士兵射出的箭上放下大桥。来到两岛原北边，炸开洞口进洞把里边水塘里水一阶一阶地引到山顶复活塞芽。中西部的小岛上可以学得新的特技，二段跳和挖掘技能一定要学。



西安京

庶民街的西北角帮宫大工挖出河水，道具店花5000两买一个名竿“雪宗”。贵族街与破戒僧对话后用雪宗帮他钓上太刀鱼，过桥进入房间与尼僧对话，然后随便在她面前使用一种笔神的能力。从尼僧身后的门出去在中东部一扇冒着绿烟的门内找到一叠咒符，叼着它回去找尼僧对话后得知难破船的消息。

破难船

使用二段跳跳上与难破船相对的半岛的高台上，在船的上方画出月亮，船周围的水被抽干后进入船舱。把尼僧手上的咒符与门相连解开封印。打败二郎丸和三朗丸的下一个房



间在上空画出太阳使水面上涨，返回途中要与一郎丸交手。这个大鲨鱼要把它引得撞到中央的骨头堆上，趁它眩晕之际解决掉。回到第一个木桶的房间，踩着已经漂浮起来的木桶到另一侧。躲过水怪的攻击把一个吊着的木桶闪进水中，然后踩着它使木桶刮到前面的挂钩上。从前方回到之前画太阳的房间，画出月亮，踩着吊起的木桶回到有大炮的房间（之前的水怪可以踩着木桶把它刺死）。站在炮身上在炮尾使用辉玉能力打破最下方的木板得到破魔矢。使用破魔矢进入的房间内得到打ち出の小槌。

西安京

回到当时找到咒符的房间变小后进入小孔。到有士兵扫地的场景可以用一寸拿到墙壁里的破魔矢也可以踩着士兵的脚跳上去。用破魔矢打开之前的门，来到底层炸开墙壁进入，砍断绳子后进入葫芦内用风把里边的雾气吹散，习得笔神雾隐能力“幽神”。使用雾隐能力躲过扫地兵的扫把，前方要把水引入竹筒配合雾隐能力通过竹筒。宝帝卧室房梁上同样要用到雾隐的能力躲过快速摆动的蜘蛛，到达宝帝头上跳入他的嘴中。在宝帝体内开始BOSS战。

BOSS エキビョウ 武士的攻击方式只有两种，冲刺攻击使用二段跳可轻松回避，当他使出剑阵攻击大神时发动雾隐，再用一闪攻击飞剑，剑插在地上后上前雾隐后猛攻，两个回合就可以结束战斗了。

屉部乡

控制宝帝把竹姐放出，从王宫内出来与竹姐对话。来到地图上标注的位置玩挖地游戏后得到神饰火避的石筒。

西安京

女王宫殿门口使用雾隐通过守卫，进入宫殿内。装备刚刚得到的神饰游过炎海，见到女王发生剧情后与女王对话得到カンモン砦のカギ。

两岛原 北

通过两岛原西北方的大门来到两岛原 北。过了桥的岸边把渔师撞起来，对话后在旁边的浅桥上空画出太阳，骑着海豚到海上东边的猫鸣塔（海上其它的岛屿上可以得到些道具）。沿着柱子上的爪印爬上塔顶，喂给猫鱼吃后习得笔神“壁神”壁足能力，以后可以攀爬的地方地图上会有猫爪的标记。

两岛原北的西侧爬上山顶，夜晚时在拿望远镜的人上空点上几颗星星后天鸣门出现，前方天望岬的平台上对着天鸣门画出旋风转打开海鸣门。



龙宫

与神龙族长对话后得到贝壳のお守り，一层西侧跳入水龙口中。水流的



深处能拿到破魔矢，再一路前进打开大门，到肠内把血引到上方的球状物上，返回之前龙玉被绑着的房间把血引到旁边的胶着物上得到龙玉。打败一群管狐得到妖器キツネ管，在限定时间内逃出水龙体内，注意躲开滴下的胃液。剧情过后把龙玉交还给族长。

回到馅刻寺，跟随着尼僧穿过墙壁跳入井中，进入宫殿内部开始BOSS战。

BOSS 化け九十九尾 难度不大，只会使用剑进行攻击，比较容易躲避，在她发动从空中的攻击后会出现比较大的硬直，雾隐上去狂攻吧。

鬼ヶ岛

赶往天望岬踩着龙背到达鬼ヶ岛。装备上防火神饰画出火柱（需连续画几次）上城墙进入城中。从西边拿到破魔矢打开东边的门，一路跟着疾风丸（可以利用雾隐）前进，来到屋顶拿到破魔矢，最里端在虎背上画出闪电，习得笔神“击神”迅雷能力。拿着带电的钥匙回到最初的房间打开大门把电引到石像的剑上出现新的道路。通过答选坊后最后一次和疾风丸赛跑后到顶层开始BOSS战。

BOSS キュウビ 九尾狐的攻击方式很多，不过看准时机还是可以躲避的，在他举剑的时候把闪电引到剑上（使用画笔时BOSS也会画，只要比它快就行）就可以攻击化成人形的尾巴了。消灭掉所有尾巴后对付狐狸本体，这个形态下的狐狸以冲刺攻击为主，二段跳回避后在它喘息之际使用雾隐上去猛砍。

カムイ

神州平原地图上标记的地方，把闪电引到石像的剑上出现地下通道。穿过隧道来到カムイ。小屋内发生剧情后出屋与面具武士展开BOSS战。

BOSS オキクルミ 武士形态下注意他的飞剑攻击，被冻成冰块要及时用两边的火解冻。第二形态的防御力很高，攻击方式也不少，在他喘息时雾隐狂攻争取把它打晕获得更多的攻击机会。

把闪电引到卫兵射出的箭上炸出塞芽。在地图东边的屋子内可以学得新的特技。进入地图最北方的村子与战士对话后在村口发生事件，对话后到战士身后的屋子见长老，撞倒他后对话。长老家屋后的门内沿着西边的山道到山顶屋内获得セワポロロ，出村进入地图标明的森林内。跟随カイポク到树桩前变小进入村子，跟老爷子打听到幽门扉的情报后出村，向前限定时间内来到幽门扉前。



一百年前

进入幽门扉来到一百年前的神木村。找到大剑士把他弄醒，打败大剑士后慢慢靠近瀑布边偷到八盐折之酒，背着大剑士穿过神州平原到达十六夜祠。

祭坛前遭遇真ヤマタノオチ，虽然加了个真字但打法与之前没有任何不同。

イリワク神殿

返回カムイ的村子山顶湖泊的最顶部，进入吹雪的大门。躲过门口的大炮进入宫殿，走东边的门。把天枰右边的冰块熔化后叼两盆盆景上去，樱花能力使盆景成长，把雪球吹到机关上拿到破魔矢。

用破魔矢开门后熔化冰块踩着水柱到上层，中途使用壁足雾隐的能力来到山顶的造雪机前，炸开右侧的岩壁吹开地上的树叶，调查图案记牢三个轮子的位置。熔化造雪机左边的扳手用雾隐和一闪能力把轮子停放到到图案的位置，习得笔神吹雪能力“冻神”。

回到之前有火蜘蛛的房间利用吹雪的能力跳到上层，转板用雾隐能力跳过。飘雪花处用吹雪能力引冰把雪花冻住跳过，来到尽头与双魔神之一的白银魔神开战。

BOSS白银魔神 它的攻击手段有三种，冰块攻击、抓住大神投掷都很好回避，它发火球时用一闪把火球反弹回去把它打落在地上就可以上前去攻击了。

拿到齿轮对话，用齿轮打开门进入有大炮的场景，用大炮摧毁对面的大炮然后画出冰平台跳过对面，这里打不中对面大炮也没关系可以用雾隐加上一闪把炮弹闪回去击毁它，跳过对岸把左边的冰块熔化后吹入中间的洞口，把齿轮冻住后跳着前进，炸开右边平台地面利用破魔矢打开门。

BOSS 双魔神 它们的攻击手段和之前差不多，都很好回避。当它们头上出现物品时可以采取相应的能力给予攻击使其眩晕：榛子用一闪、剑用闪电、炸弹用火引爆、花瓣可以恢复体力，眩晕时按三角把同伴弹射到BOSS身上（距离不能太远），再控制大神上去攻击就可以把它打落到地面，狂攻开始吧。

箱舟ヤマト

进入五个房间分别打败五个之前的BOSS（根本没有难度），中央的平台迎来最终的战斗。

BOSS 常暗之皇 开始大神会被抢走所有的能力，不断攻击BOSS会逐渐恢复笔神的能力。第一形态当取得樱花的能力后BOSS眩晕使用樱花可以使它的弱点露出。第二形态得到濡神可以浇灭它身上的火。第三老虎机形态，使用一闪可以让它停下来，中间的三个是什么图标就代表它会使用什么属性的攻击，石块和炸弹可以用一闪和火炎能力还击，濡属性用一闪攻击弱点，摇出三个濡会归还一样能力。第四形态要等它露出弱点攻击才有效，等它把武器变成剑时立刻印闪电上去，弱点就会滚出来任你宰割。第五形态及时画出太阳就可以直接使它露出弱点，它的攻击手段比较多不过还是很简单的。



TEXT BY:UP TEAM シユウジ

少年杨格斯与不可思议的迷宫 少年ヤンガスと不思议のダンジョン	推荐玩家年龄	全
PS2 RPG Square Enix/日版/1人/7140日元	2006.04.20	

作为"《不可思议的迷宫》系列"本作的最大改进就是"怪物同伴"和"怪物合成"。由这些要素的加入使得本作变成《不可思议的迷宫》和《怪兽篇》的结合，给游戏带来更大的挑战性和耐玩性。而且主人公并不是特鲁尼克也不是西林，而是该系列首次登场的少年时代杨格斯。所以不管是曾经接触过本系列的老玩家还是首次接触本系列的玩家都会觉得非常新鲜。

基本操作

城镇中

按键	功能
十字键	移动
左摇杆	移动
右摇杆	转动视点
△	菜单
○	确定
×	取消
L1	转动视角
L2	背后视角
R1	转动视角
R2	信息
R3	恢复默认视角
Select	显示地图/关闭地图
Start	暂停

迷宫中

按键	功能
十字键	移动
左摇杆	移动
△	菜单
○	攻击
□	原地改方向
×	取消/快速移动
L1	投掷（需要装备远程武器）
L2	怪物特技（需要合体后将使用的特技SET）
R1	斜移动
R2	信息
R3	恢复默认视角
Select	显示地图/关闭地图
Start	暂停

系统解说

村庄菜单

指令	说明
どうぐ	使用道具
いどう	快速移动到指定的地点
なかま	同伴
さくせん	作战
ぼうけんのこころえ	冒险心得(系统指南)
だいじなもの	重要物品
せってい	设定
メッセージりれき	信息
モンスターブック	怪物信息(剧情中获得)
たびのせきばん	旅之石板，可查看所有迷宫
ぼうけんをあきらめる	放弃冒险，返回村庄

角色能力

能力	说明
ちから	力量
まもり	防御力
かいひ	回避
うんのよさ	运气

ちから	4
まもり	3
かいひ	4
うんのよさ	3

同伴行动命令说明

命令	说明
いっしょにいてね	随时跟随杨格斯（根据怪物特性，一部分怪物不会听从该命令）
バッチリがんばれ	自由行动，由同伴自由决定
そこでまってて	原地待命
ガンガンいこうぜ	全力行动
のうりょくつかうな	不准使用特技
いのちをだいじに	重视自己的HP
とにかくにげて	看到敌人就逃跑
がったいしようぜ	合体(需要与角色相邻)

ポッタルランド

游戏中主要的场所，可以在村庄中购买装备，道具魔法等物品。

场所	说明
道具屋	可购买药草，壶和传送转轴。
武器屋	可购买装备。
魔法屋	可购买魔法杖，各种卷轴。
锻冶屋	可对装备进行改造升级，还可以给装备加上附带能力。

项目	说明
武器改造	对装备进行改造，每改造一次装备的威力会+1
合成	对武器，盾，戒指进行合成，选择需合成的2样物品后进行合成
印	在装备上加上魔法效果，将魔法的效果与装备进行合成

场所	说明
牧舍	将捕捉到的怪物进行注册，存放等。注册后的怪物在迷宫中死亡后可以再去牧舍领取，但领取后的等级是进迷宫前的等级。
配合所	在牧舍的地下室，可对捕捉到的怪物进行配合，从而诞生出更强的怪物。配合后怪物的成长界限会有所增加。
雕刻家	对装备进行雕刻，雕刻后装备的图标会改变。雕刻后的装备在死亡后不会消失。
工匠	可对仓库，牧舍中的安眠所进行改造，改造后存储的东西和怪物会增加。
特鲁尼克(家)	在特鲁尼克那边可以存放金钱，并存放到一定数目后赠送一些稀有道具给你，在家中调查桌上书可进行记录。

迷宫画面

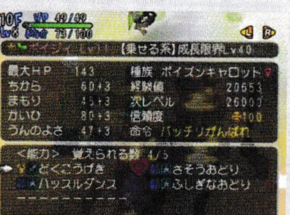


角色的状况

项目	说明
1F	显示所在层次。
LV2	显示角色的等级。
HP	角色的体力值，归0时死亡，死亡后会被强制送回村庄，并所带的金钱，物品都会减半。
おなか	满腹度，0的时候HP会不段向下减少，食用面包就能恢复，此外草类的道具也能回复一点满腹度。

同伴的状况

名字的颜色分别表示怪物的性别。蓝色为雄性，红色为雌性。在同伴名字左边是同伴的种类，下面则是HP，つかれ显示为同伴的疲劳度，当与同伴合体后数值会往上增长，使用技能也会增长，疲劳度99%以上的怪物则无法使用特技，当增长到100%时，同伴会被强制送回壶内，如果身上没有多余的壶就会强制传送到牧场，最可怕的是没有在牧场登录的话，怪物会消失。



战斗系统

基本攻击/移动

在迷宫中遇到敌人后按□可以转动视角，对着敌人按○可以进行普通攻击。方向键为移动，按住R1键的话只能斜方向移动，按住□键的话可以在原地改变方向，改变方向不算行动，所以能够在原地随便改变方向。在迷宫中行动的行动顺序依次为杨格斯→敌方怪物→我方同伴。

蓄力攻击

按△打开菜单后选择ためる后可进行蓄力，每蓄力一次后数值会往上增长，根据数值来判定攻击力，100为顶端，不可再往上增长了。蓄力的时候满腹度会减少，在原地蓄力的次数越多，满腹度的减少量也更多。

注意，在蓄力过程中如果移动的话，蓄力状态就会强制取消。

合体

当随着剧情获得"XXXの心"，杨格斯和怪物之间可以进行合体。选择怪物的命令栏里的最后a一项"がったいしようぜ"，选择后可以和选择的怪物合体，合体后能力会提升。提升的能力数值参照怪物状态栏中基本能力后面的+n的数据。合体分为以下机种：

乘る：骑同伴怪物。

捕捉怪物

当怪物的HP减到一定时可以利用"モリーの壶"来捕捉怪物，捕捉后利用送道具来提高好感度。好感度到5以上的时候怪物就会加入杨格斯的同伴。随着好感度的上升，杨格斯能给怪物下达各种指令。要注意的是有些怪物是削减HP的同时还要采取特殊的措施，比如说麻痹、挥空等等。



简易流程

ポッタルランド

游戏一开始调查桌上的壶，等边上2个人走掉后再调查一次，选择"はい"打开盖子后发生剧情，之后按START建立冒险书，在正式进入游戏后跟着波比（ポッピ）往北走，和波比对话后选择"はい"，之后进入大树，一路往下走，来到牢房后发生剧情，和特鲁尼克对话后（对话中选"はい"）去牢门边和守卫对话，之后和特鲁尼克对话，调查左边的墙壁发生剧情，剧情后往南边的出口出去，选择"はい"进入まどわしの森。

まどわしの森

一路跟着特鲁尼克（トルネコ）的指示前进，玩家可借此机会熟悉一下操作系统，一路往下走，来到5F（之前的路线内容请看前页的系统介绍），剧情后回到地上，选择"はい"后再次进入まどわしの森，本次进入的森林和前次的会不一样，要注意了，在5F遭遇BOSS战（まじんキノコ），建议5级再去打，BOSS战很简单，先用ラリホー草让BOSS进入睡眠状态，然后在使用续气，满100后攻击BOSS可以造成90点以上的伤害，运气好的可以直接秒掉BOSS。击败BOSS后入手バデキアの根，剧情后救出波比的爸爸（大工のカーペー）。

ポッタルランド

返回地面，往北走，遇到被围攻的特鲁尼克，剧情后往北去村长家（一进ポタの大树就是），和村长对话后去地图上指的赤い屋根の家，进门后和特鲁尼克对话，选择完家的名字后出门找波比的爸爸对话，之后获得魔法の素材和仓库のカギ，然后去调查家边上的仓库，剧情后去找村长对话，选择"はい"后出大树，去下面站着守卫的地方，对话后进入カンダタ遗迹 昼の间。

カンダタ遗迹 昼の间

在6F遇到BOSS，推荐5级以上去打，要小心BOSS蓄力攻击，建议先用ラリホー草让BOSS进入睡眠状态，然后把边上的2只史莱姆消灭，再用蓄力攻击把BOSS干掉（在BOSS蓄力后要尽快是用道具让BOSS睡眠或者从它身边离开，不然蓄力到100后可以直接秒掉你），救出道具屋キュリオ后返回地面。（在传送点附近可以拿到青铜の盾）

备注：

1、如果缺少面包来恢复饱满度的话可以去森林打，那边有很多面包。

2、觉得BOSS很难对付的话建议去多打一些怪物，他们身上随机会掉出一些+1的装备。

ポッタルランド

来到地上后先根据地图上的指示去找道具屋キュリオ对话，在道具屋获得みごとな持ち柄和ホイミの杖后去ポタの大树找村长对话，对话后去发生剧，之后去牢房，在和莫利（モリー）对话中选择"はい"入手モリーの壶，剧情后前往南面的まどわしの森へ。

まどわしの森

根据莫利的指示行动，熟悉一下壶的使用，在5F使用传送点回地面。

ポッタルランド

回去后去地图指示的地点（牧舍）找莫利对话，入手スライムのこころ后再去和前面的波比对话，在波比处了解牧舍的用处后再去家门口找特鲁尼克对话，之后从カンダタ遗迹 昼の间的6F去夜の间。



◀如图，必须要抓到3只怪再去6F，然后让杨格斯和怪物站在边上的4块方格上

カンダタ遗迹 夜の间

和老爷爷对话获得旅の石版后前往7F遭遇BOSS战，同前几次一样，先用ラリホー草让BOSS进入睡眠状态，再消灭边上的2个敌人，因为本次加入了同伴，所以同伴等级高的话很轻松就能获胜，BOSS的攻击力比较高，要注意随时恢复HP。救出武器屋のアムズ后从传送点返回地面（传送点附近可以拿到把铁锤）。

备注：

1、面对着同伴使用ホイミの杖可以恢复同伴的HP（药草类的道具可以扔给同伴的方式来回复HP）。

2、在敌人身上可以随机掉出一把斧头与一块三角形的盾牌。

ポッタルランド

返回地面后去左下角找武器屋のアムズ对话，入手すてきなハンマー，虫のこころ和兽のこころ，后去カンダタ遗迹（之前要抓一只アイアンアント），在3F有个被石柱围住的通道，在边上与昆虫系的怪合体（如图，在命令里面选择最后一项就可以进行合体了，注：合体必须要在怪物的边上才能进行！），合体后使用技能"かべこわし"，那石柱摧毁后进入あやしの地下水道。

あやしの地下水道

在13F遭遇BOSS战，本次BOSS战稍微提高了些难度，建议在11级后去打，并且带几个等级高点的怪去打，BOSS战分2次，第一次先利用带过去的怪物拖住BOSS（这次睡眠药草对BOSS是不起作用的），玩家负责加HP（建议装备上枪，可以隔开一格攻击），击败后还会有一次战斗，先把边上的几个敌人消灭掉，然后再围攻BOSS，注意恢复HP。救出雕刻家后返回地面。



「ムダだと言うのが わからんガニか」

备注：

1、如果途中返回地面的话可以调查遗迹入口边上的石碑，选择"はい"后使用旅の石板可以快速移动到想要去的迷宫。

2、在下水道中有很多隐藏的机关，触动后会有不同的异常状况发生，要小心了。

3、在下水道会随机出现一些怪物商店，他们会贩卖一些好的装备和道具，如果买了他们的东西的话，恶魔会拦住去路，并要收取过路费，不给的话是不能过去的，如果你想攻击他们的话，那是不可能的（不能使用传送转轴），所以最好是不要买，或者是带好足够的钱去。

ポッタルランド

返回地面后去牧舍发生剧情，来到地下室后和莫利对话，然后再上去和波比对话，了解配合的情况后出门去牧舍边上找雕刻家对话，入手不思议のハンマー，水のこころ和植物のこころ后去カンダタ遗迹 夜の间的3F。在3F找到一个被水围住的通路后和水系的怪物合体就能过去了（水系怪物在下水道可以抓到）

ならくの洞くつ

建议6级后进迷宫，迷宫里的怪比较厉害，在16F遭遇BOSS战（迷宫里的道路有很多是没灯光的，要小心不要被靠近的敌人攻击到），建议先用イオの卷物攻击，消灭边上的敌人后再和同伴一起围攻，BOSS擅长使用魔法，要小心了。救回锻冶屋后返回地面。



魔物と 出会ってしまったようす

ポッタルランド

返回地面后去左下的锻冶屋，入手すてきな水差し，物质のこころ后去找河边的人对话，入手ゾンビのこころ和鸟のこころ后再去道具屋找キュリオ对话，得到マヒのたね后出门遇到波比，之后去牧舍找波比对话，了解安眠所的作用后再去找波比的爸爸对话，之后去ならくの洞くつ。在6F有个边上没有路的通道，在这里和鸟系的怪合体就可以飞过去（1F可以抓到蝙蝠）。

しゃくねつのほら穴

本次进入的迷宫机关很多，大家要小心，在16F遭遇BOSS战，BOSS是杀人机器和几个岩石怪，岩石怪会给同伴加血和自爆，所以建议先用范围攻击的武器或是卷轴来把岩石怪消灭（最好在打BOSS之前抓几个再去挑战BOSS），杀人机器每攻击一回合要砍3次，并出现会心攻击的几率也很高，要小心，注意随时恢复HP。救回魔法屋后是一段剧情。

ポッタルランド

剧情后找歌鲁达（ゲルダ）对话，之后出门去南边的魔法屋找マキー对话，入手恶魔のこころ后去大树内找村长对话，之后去道具屋，牧舍，魔法屋（入手おびえの杖和ウォーハンマー），然后去あやしの地下水道。。在4F被冰柱围住的通路边和ムカデイ合体（在しゃくねつのほら穴的7F后可以抓到，需使用刚刚魔法屋送你的仗），使用第一个技能把冰柱融化掉。

まぼろし雪の迷宫

这里敌人的能力会提高些，并会随机掉出一些勋章，16F遭遇BOSS战，先把边上的2个独眼怪消灭，他们的攻击力比较高，之后再解决BOSS，BOSS的攻击力不是很高，但攻击速度很快，要注意恢复HP，入手スノキア根后返回地面。（在传送点边上有把マヌーサの杖，别忘了拿，回地面千万不要卖掉，之后会有用）

备注：

在迷宫中会出现一些使用全体恢复魔法的宝石怪，建议去抓一只，并练一下级，这样打BOSS就简单多了。

ポッタルランド

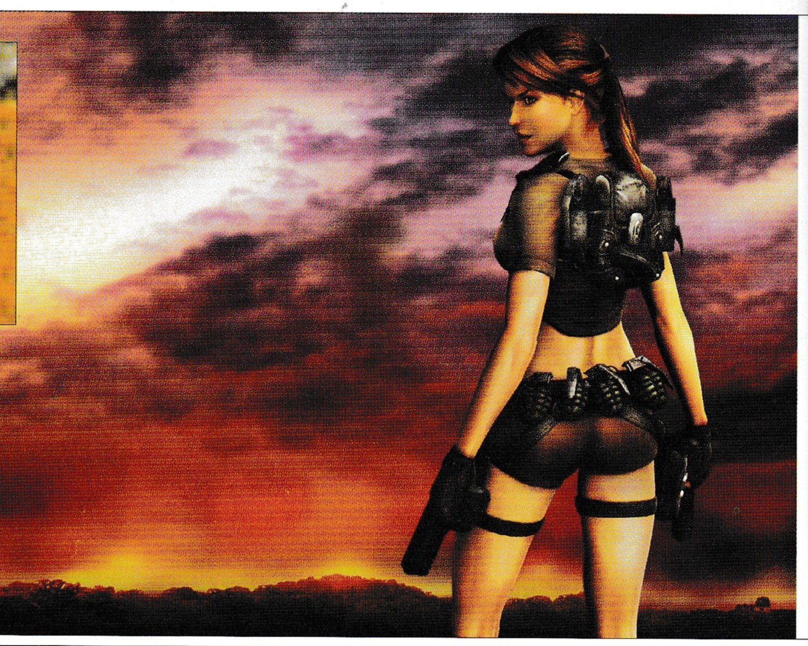
返回地面后直接回家，找歌鲁达对话，之后去大树内找村长对话，剧情后去锻冶屋，魔法屋，然后再去牧舍的配合所找莫利对话，了解到突然变异的情况后去魔法屋，剧情后先去しゃくねつのほら穴，在5F找到红色的龙（メラリザード），对他使用刚刚拿到的マヌーサの杖，再把他抓住，获得一定信任度后再去まぼろし雪の迷宫的8F，找到冰怪（ブリザード），抓住他后获得一定信任度后返回地面（这里要注意了，メラリザード和ブリザード的性别一定要不一样）。返回地面后先去牧舍找莫利，让他把刚刚抓到的怪配合后得到ベビーニュート。之后去带着ベビーニュート前往カンダタ遗迹 夜の间的7F，剧情后左上角的门会打开，然后用ベビーニュート的技能（つめたいいき）把火扑灭掉，进入进入盗贼王の迷宫。

盗贼王の迷宫

这次迷宫怪的能力是由低到高的，之前每个迷宫的怪都会在这里集中，而且层数也比较低，建议进迷宫前先做好充足的准备，在最深处遭遇BOSS战，BOSS是不可思议的壶インヘーラー，BOSS会使用转移技能，并召唤出怪物，注意恢复HP，击败BOSS后还会出现第二形态，第二形态的BOSS不会像之前那样讨厌了（比上次多了使用恢复HP的技能），所以，带着身边的同伴，上去对其猛攻吧！击败BOSS后返回地面。





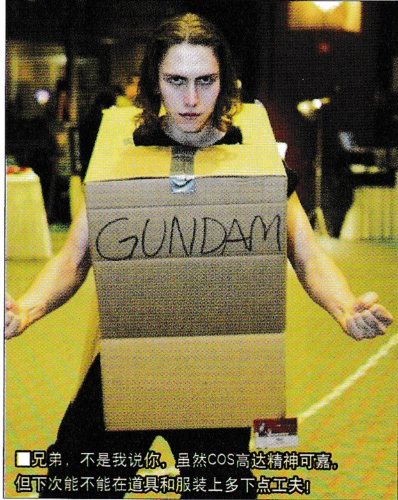


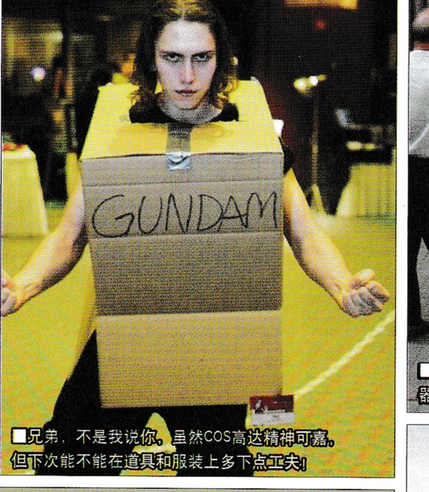
劳拉恐怕是近来出镜率最高的游戏女主角了，即将迎来10岁生日的她（注：实际年龄与外貌不符）最近又主演了《古墓丽影：传奇》一片，本片不仅横扫PS2、NGC、Xbox 360和PC等众多游戏平台，而劳拉本人也荣获由吉尼斯纪录组委会颁发的“史上最成功的电视游戏女主角”大奖。想当年，“棱角分明”的她全凭一身真工夫才闯荡出今天这样一番天地，登陆次世代主机后不但身手不减当年人也越发性感成熟，其父在天有灵想必也会替她感到欣慰……

托比·佳德（劳拉原形设计者）：Dxxxxt，I am still alive！



▲劳拉版水晶Xbox 360，东西好，价钱自然也不便宜，10000多美元的售价估计劳拉本人见了也得吓一跳。



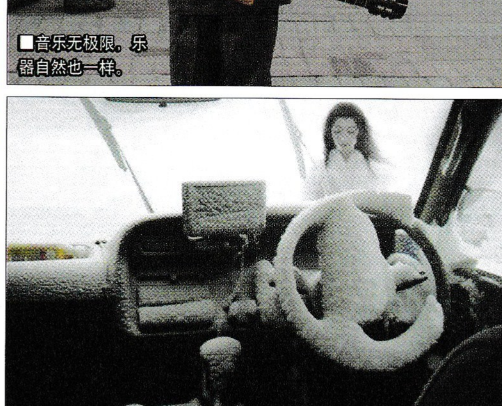


兄弟，不是我说你，虽然COS高达精神可嘉，但下次能不能在道具和服装上多下点工夫！

音乐无极限，乐器自然也一样。



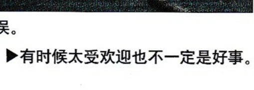
这才是真正正版的如假包换的离散金属史莱姆！



▲女人的怨念其实是很可怕的，这两天天气突然转冷不知是否与此有关，各位读者大人也要多加注意才是。（某编：拜托，这种事情要怎么注意啊！）



▲真正的工作休息两不误。



▶有时候太受欢迎也不一定是好事。



小样！别以为你脱了马甲俺们就不认识你了！





你来我往，文斗武斗
——乱侃RPG游戏中的战斗系统

TEXT BY UP TEAM/我爱萍萍

个人写的这篇东西主要是对这次的《最终幻想12》的战斗系统大胆且彻底的改革有点想法（注意，这是中性词），在将《FF12》基本完成后，某个夜里睡前躺在床上回想着自己游历过的RPG游戏，对其战斗系统的发展颇有点感慨，于是胡乱写下一些文字，仅代表个人看法，各位看官如持有不同意见，还望提出进行友好探讨。另外本文中的RPG仅仅是相对狭义定义上的RPG，不包含A.RPG和S.RPG等衍生类型。

序言

RPG游戏，全称Role Playing Game，译为角色扮演游戏。

RPG游戏的发展历史虽然不是很长，但是却缔造了游戏史上无数个神话，每个玩家说到自己印象深刻的一些游戏时，几乎都会有RPG游戏的存在。个人狂妄地认为，是否有优秀的RPG作品，在很大程度上决定了一个游戏厂商的成功与否，决定了一款主机的生死存亡，甚至左右整个游戏产业的发展。哪部主机如果拥有大量的优秀RPG作品，那它必将是成功的，不仅现在的状况是这样，在新一轮主机大战中相信也是一样。

那何为优秀的RPG呢？精彩的剧情，完善的系统，动听的音乐（当然在玩家越来越挑剔的今天，还可能包括画面、人物设定、迷宫设计、隐藏要素甚至读盘速度等）成为了优秀RPG游戏不可缺少的关键组成部分。而其中"完善的系统"中又包含了一项非常重要的东东——战斗系统。

战斗，RPG游戏中不可或缺的组成要素。说得干脆一点：在一款RPG游戏中主要由玩家操作的、主要由玩家"玩"的部分就是战斗了。所以战斗系统的好坏完全可以决定一款RPG游戏的成败，决定玩家是否能将游戏进行到底。RPG游戏本来就要谋杀玩家大量的时间，一款RPG，你有什么理由可以吸引玩家玩下去？战斗系统如果做得很优秀、很"好玩"，个人认为比优秀的剧情对玩家的吸引力还要大。相反，如果仅有还不错的剧情，战斗系统却十分糟糕枯燥，相信多数玩家也是会敬而远之的。

你来我往的文斗时代

何为"文斗"？经常在一些影视作品中看到两个人要决斗，他们会商量"是文斗还是武斗"，这里的"文斗"呢，指的就是你先打我一拳，我再打你一拳，你来我往，采取绝对平等公正的原则，你方唱罢，我方才登场，礼尚往来。"武斗"更加容易理解，摆好架势，相互进招拆招，那叫一热闹……扯远了扯远了！回到我们的游戏中来……

"文斗"也是RPG游戏最基本的战斗原则，敌我双方谁看谁都不顺眼，于是在一片区域上拉开阵势，我给你一下你再给我一下……最初的RPG游戏战斗系统即由此而来——通过简单的"攻击，魔法，道具"等菜单选项给己方角色下达命令，我方命令均执行完毕后，敌方再执行命令，双方轮流着进行。除非碰上敌方没有防范被我方碰上或我方被敌方突然袭击这两种特殊情况，否则一定会采取绝对公平的原则。这个战斗系统可以说是RPG游戏的标志，也是当初RPG这个游戏类型成功的一大功臣。举个很好的例子：《DQ》系列。在玩家越来越挑剔的今天，《DQ》还是一直保持着最简单也是最正统的这种战斗系统，仍旧可以获得巨大的成功（当然它的成功也绝不仅仅因为战斗系统，和其他的RPG要素也是分不开的）。另外，在现今不断出新的RPG领域，很多RPG仍保持着这个传统的战斗系统，它们监守着正统RPG的这块阵地，永远给我们提供着绝对原汁原味的RPG游戏。在这个花样百出的年代，我们也不要忘了这些经典作品，现在看来，它们也许不那么华丽花哨，但是依然优秀且地位不可撼动，带给我们最简单的乐趣。





在RPG中存在等级这一概念，我们的英雄要想顺利推倒那些张牙舞爪的BOSS而继续拯救世界的旅程的话，最基本的方法就是不断战斗提升等级和能力。但是有"审美疲劳"这种东西存在，"练级"估计是很大一部分玩家放弃RPG的原因，一味一成不变的"遇敌——选项——战斗结束——获取EXP"绝对会使玩家有厌烦的感觉，所以为了把这一过程变成快乐的，RPG的战斗系统在不断发展着。"发展"，哲学上认为要有发展必然先要有创新，而一切向上的、进步的创新才可称之为发展。所以，各家厂商在原有的RPG战斗系统上不断地推陈出新，加入诸如"召唤、连协、阵、合体技、奥义"等等各种各样的新要素，令战斗不再是简单的物理攻击和魔法，也让玩家们见识到了华丽和震撼。同时为了追求更高的伤害和多次享受条件相对苛刻的究极必杀技带来的巨大快感而乐此不疲，有了继续下去的动力。



RPG世界中的战斗，正渐渐进行着一场巨大的革命……

Real Time，"即时"的革命

随着RPG游戏的发展，时刻追求"更快更高更强"的玩家已经多少对"文斗"的传统回合战斗有了不满和厌烦。好歹我们的主角也是拯救世界的英雄，同伴也是各路高手，凭什么和怪物PK时每回合非要等待它们在主角身上挠几下痒痒之后我方才可动手进行下一轮"狂轰滥炸"？！

上帝在创世之时说到："要有光！"于是这世界就有了光。而玩家对于游戏就是上帝，上帝有要求，游戏必然随之改变。

Real Time（真实时间）——即时，被引入了RPG的战斗中。

最早在RPG战斗中改变行动顺序的是"速度"这项数值，它的高低可以决定角色在战斗中的出手顺序。随后伴随速度产生的是"时空魔法"，自身附加加速魔法（时空魔法的一种）后，你大可再对敌方释放减速魔法，这样就会产生我方攻击敌人多次，敌人才会还手一次甚至被打死都不见得能还手（善哉~）的情况。但这仅仅是引入了"时间"这一要素，并没有达到"即时"。所谓"即时"，在游戏中可以解释为：把玩家思考将要下达什么指令的时间和思考后操作的时间一起算到了角色的行动时间里，并计入游戏的总时间。

《最终幻想》系列，RPG游戏中的代名词之一，其代表性的ATB系统就是"即时"战斗的最好范例。ATB，全称Active Time Battle，译为"动态时间战斗"。此系统引入了一ATB槽，当遇敌发生战斗后ATB槽开始积蓄，ATB槽蓄满后角色可行动。而我方这个过程进行的同时，敌人也同样在进行这个过程，哪方的ATB槽先蓄满就可以先下手为强。此系统要求玩家必须果断且迅速地下达指令，因为敌人的时间和我方的时间相对独立同时进行，敌人在ATB槽蓄满的一瞬间就会由CPU下达指令，您老要



是还象以前的RPG那样泡上一壶茶，慢慢的计算怎样用最小代价换来最大伤害之后再下达指令恐怕早已见阎王了……（说起这个，本人第一次接触这个系统时，对此不甚了解，BOSS战时去倒了杯水回来，却发现游戏回到了标题画面……）

随着主机的更新换代，游戏也跟随着改头换面。PS2平台上第一作《最终幻想》——《FF10》，没有继承前几部一直沿用下来的ATB系统，而采用了一种全新的CTB系统。CTB，全称：Count Time Battle。乍一看还貌似回到了"文斗"时代——战斗触发时行动的顺序由角色的速度决定，战斗中也是你一下我一下的。那区别在哪儿呢？变化就发生在战斗开始后的第二回合！CTB系统的精髓在于，角色在战斗中的每个动作所消耗的时间点数不同，一般威力越大的招数相应消耗的时间点数就越多，消耗时间点数多的角色在随后的战斗中行动顺序就会相应地排在消耗时间点数少的角色后面。这种系统的引入，不仅是对游戏战略性的增强，而且还微妙地调整了战斗的平衡性。想放威力大的必杀？那



就得付出代价，出完风头往后站！

在本人看来，当时的这种决定是相当聪明的。首先经过之前多部ATB系统的"洗礼"之后，"审美疲劳"不可避免地会出现；其次CTB本身是一套相当完善的系统；另外还有一个重要原因：就冲着PS2当时令人叹为观止的华丽画面，玩家也一定会义无返顾地反复进行游戏的。

由于《FF10》的巨大成功，SQUARE竟然史无前例地推出了系列第一部正统作品的外传——《FFX-2》。《FFX-2》又回到了ATB的大趋势下，但作为《FF10》的外传，它又融合了CTB的精髓，从而造就了当时看来正统RPG引入Real Time后最成功的战斗系统——AMB，再加上超级华丽又讨玩家喜欢的"换装"系统，在《FFX-2》的世界里，战斗成了玩家的一大乐趣。

《格兰蒂亚》算是这个时代下的另类，因为该游戏竟然能把"ATB"打回去。敌我双方都会在右下方的类似于ATB槽上移动，当移动到将近



末端的时候即可对角色下达命令，而如果对敌方造成大伤害时还会把敌方从ATB槽上打回去，从而延缓敌方的行动，并提高了战略性。实在不好再称呼为"即时"了，姑且叫"半即时"好了。

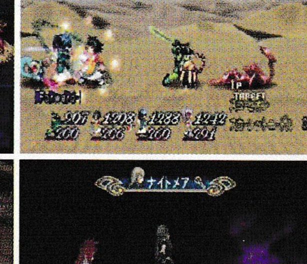
即时要素被引入RPG战斗后，加快了战斗的整体节奏，增加了战斗的代入感，在很大程度上提高了游戏性。但是革命尚未成功，创意仍在继续……

武斗当道，爽快至上

在战斗时间上下手改革RPG战斗系统的同时，传统的"选择指令——选择目标"的"文斗"方式也已经不再能适应发展需求了。高手对决，文绉绉的你一下我一下成何体统？马克思他老人家曾经说过："激情、热情是人类强烈追求自己的对象的本质力量。"既然是战斗，既然是打打杀杀，双方各尽所学，昏天黑地"武斗"一场，那将是何其爽快！1994年，SFC上一款RPG的诞生，完全颠覆了RPG传统的"文斗"系统，将RPG带入了一个"武斗"的时代，这款游戏的名字叫《幻想传说》。

《传说》系列的标志就是它的战斗系统，其最大的特点就是不再过分地依赖菜单选项，只要设定好必杀技的键位，通过普通攻击和必杀技的组合交替使用，达成高连击大伤害。并且其战斗是全即时的，开战后玩家和敌人便进入随时都可以行动的状态，出手的时机完全由玩家的按键决定。这种"武斗"与"即时"的完美组合所带来的刺激和爽快感是传统的RPG"文斗"所无法比拟的。当初第一次接触《传说》系列时，对此大为惊叹，原来RPG游戏的战斗还可以做成这样！好象是在玩格斗游戏一样！而对战斗的研究也转向了怎样能达成更高的连击而让敌方没有还手的机会。不过这并不会失掉游戏的平衡性，敌BOSS往往会在反击的伤害值上来补正玩家部队对其"少林寺十八铜人"式







的疯狂拳打脚踢，再怎么着人家也是BOSS，给点面子吧！战斗中，玩家平时只控制一名角色，其他的角色通过设定作战方针后可以自动按照相应方针行动。不过传说系列在战斗中同样可以通过调出菜单来精确对每名角色下达命令，回归到传统RPG的战斗，在追求高连击需要队友精确配合时菜单就起到了重要的作用。而且战斗中还加入了秘奥义，召唤等要素，拥有这样优秀的战斗系统，《传说》系列怎么可能不成功？最早的几部《传说》，官方对其战斗系统定义为LMBS，全称Linear Motion Battle System，即线性移动战斗系统。但新的总有一天会变成旧的，再好的东西如果总是没有变化也会被厌烦，所以随着《传说》系列作品数量的增加，其战斗系统也在原有的基础上不断完善和发展着。

2003年，《传说》系列中第一部在系统上出现创新的作品《仙乐传说》诞生，它在原有的LMBS系统上对战斗空间做了改进，新的战斗系统被称为ML-LMBS，即Multiline-Linear Motion Battle System，多线程性战斗系统。由先前的我方人员和敌方都拥挤在一条线上演变为敌我双方分别处于一块战斗区域的多条线上。由于这个改变，战斗变得更加多样性和具有战略性，而由于从2D平面变为了3D，视角的转换也随之变得丰富，使得战斗更加华丽且有魄力！

2004年，传说系列大家族加入新成员《重生传说》。本作中将战斗改为在三条线上进行，利用按键可以实现自由的换线。但这不仅仅是在空间上做调整而已，"三线式战斗系统"还有一个要点就是人员的位置配置——将人员配置在不同位置将会获得不同的效果。在获得很高战略意义的同时，战法也变得更加丰富。

2005年，《传说》系列10周年。在此重要年头，必将有纪念性作品推出，于是集系列之大成的《深渊传说》重磅登场了！本作在基本系统方面继承了《仙乐传说》多线战斗的同时再次将其进化为Free Line自由移动，战斗的空间因素被充分利用，使战斗的流畅度、战略性、爽快感再次大大增加，《传说》系列的战斗系统到达了一个颠峰。

《传说》系列获得了巨大成功，以至于可以独成一派，很大程度上是优秀的战斗系统成就了它。《传说》不仅获得自身的成功，同时开创了RPG中"武斗"的先河，实在是RPG世界中的一件究极神器。至此阶段，RPG战斗中的时间、空间、攻击方式等都已经基本完成了历史上的一次"革命"。

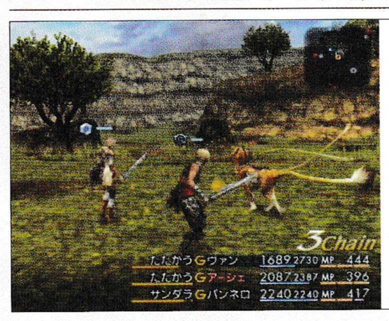
运筹帷幄，纸上谈兵

这里要说的两款游戏很难给个极其准确的类型定义。如果说是RPG，其中的战斗分明就是S.RPG；如果说是S.RPG，其间到处是正统RPG的影子。本人序言里谈到不提S.RPG，所以姑且先把这两款游戏定义为RPG吧。哦，说了半天还没有说它们的名字！这两部游戏就是《光明力量》和《波波罗克》。

它们在正统RPG领域的独特之处就在于战斗中的移动，方法就像S.RPG中的"走格"，从而在战略性方面到达了RPG中的一个新高度，《光明力量》更是存在位置、攻击范围和攻击方向的相关参数，这种战斗系统给玩家带来的成就感也是不言而喻的，因为战斗的胜利往往是玩家的精心设计和思考换来的。此战斗系统的存在，让玩家在充分体验RPG中到处行走探索的乐趣的同时，又可以好好地过一把指挥部队纸上谈兵的瘾。



集各家之大成——取其精华，去其糟粕





此处要说的就是新鲜出炉的FF12了。FF12的战斗系统被命名为ADB，Active Dimension Battle，可译为实时多维战斗系统。这个系统可谓集RPG游戏中战斗系统的优点而成。首先是ATB系统的精华动态时间和ATB槽，而ATB槽积蓄的时间长短又根据行动而不同，这点又类似于CTB系统；其次，是因不切入战斗画面而获得超大程度上的自由移动，还有就是类似《传说》的只控制一名角色而其他的角色由设定控制其行动，（当然，就连玩家主要控制的那名角色也可以经过设定后由其自动行动），而与其对应的角色的行动设定系统ガンビット（因势制宜策略）更是详细得令人发指。如果你愿意经过周详考虑而仔细为每名角色设定好行动，那么接下来你就可以充分享受悠闲游戏的乐趣了，空闲出手来一边观察屏幕，一边吃点零食喝喝茶，偶尔发生没被考虑到的情况时按上几下手柄，这样玩游戏，岂一个"美"字了得？！幸好FF12还没设置攻击和魔法等专用快捷按键，不然我们就真是在玩A.RPG了。

FF12战斗系统的大革命，在发售前就一直被担心，而在发售后为此大喊"FF变味了！"、"本作FF是系列中最垃圾的！"的也大有人在，不过大多数玩家还是在这新系统下玩的很开心。客观地说，单独把这套战斗系统拿到台面上，那也绝对是一套成熟且完善的系统。诸多的优点完全可以塑造一部成功的RPG作品，当然，事实证明它已经成就了FF12——这款系列中的第一部满分作品。而那些怨声载道的玩家估计都是FF系列的老FANS了，怨言也是因为对新系统的不适应而造成的，这些也可以理解。但是我们应该学会客观地看问题，世界在发展，游戏也是，FF也需要发展，革新总有一天会到来。对今天FF12如此成功的革新，我们应该感到很欣慰，静下心来仔细探究，你一定会发现其独到的乐趣。

谈及《FF12》，有很多老玩家也许发现了其战斗系统与另一款满分游戏《放浪冒险潭》的相似之处，那现在就让我们追溯到多年以前的《放浪冒险潭》，此外还要加上另外一款经典作品《寄生前夜》。这两部游戏同样出自SQUARE之手，可以说是FF12"ADB"系统的雏形。对比两者，不切入特定战斗画面，动态时间等等相似之处随处可见，不过《放浪》和《PE》被定义为RPG似乎稍显牵强，相比之下，它们更像是采用独特战斗系统的AVG，而《FF12》将其战斗系统改进完善并且和RPG其他的要素完美结合，又塑造出了一个满分的神话。

另外还有一款游戏本人也想放在这里，《银河游侠》。官方将它定义为RPG，但是看看它的战斗系统吧……《银河游侠》的战斗系统包括了大量的动作要素，光从有"跳跃"这个RPG中从未出现过的设定就可以看出来了，从主武器攻击、副武器攻击及随意移动再到锁定、抓取和蓄力攻击……如果不是可以调出战斗菜单进行使用道具等操作，我还真以为自己在玩一款ACT呢！（笑）

另类十足，创意无限

创新和发展一直是所有事物的前进方向。在RPG前进发展过程中，当制作商绞尽脑汁不断在战斗系统上花样百出的时候，不仅出现了以上所介绍的一些主流RPG的战斗系统的发展创新，同时也涌现出了一些"旁门左道"，集创意和乐趣为一身的另类战斗系统。

◆真剑胜负，格斗型RPG

SNK的几大格斗系列游戏之一的《侍魂》，曾经以其为背景推出过一款RPG游戏《真说侍魂.武士道列传》，这部作品中，战斗部分可以像玩格斗游戏一样，通过指令输入出招，当时看来实在是很有创意。平时是RPG，一到战斗变FTG，相信这部作品也吸引了很大一部分从不玩RPG的FTG玩家吧。

◆轮转换位，队列型RPG

名厂NAMCO的两部可能不太广为人知但是却素质很高的RPG游戏，《7——摩尔摩斯骑士团》以及其续作《维纳斯与布雷斯》，以其清新的风格和独特的战斗系统让所有玩过的人印象都十分深刻。这两款游戏的战斗系统可以说是RPG游戏中最另类的，绝对可以单独成为一派。游戏的战斗发生在一块4X3的方形区域内，我方登场的7名队员要分布在这4列3排12块的区域内，3排中前排为攻击排，中排是辅助排，后排为恢复排。战斗中每回合结束后可以进行轮转换位，排与排之间进行位置交换，让在前排被攻击的队员到后排去恢复，而中后排已经恢复好的队员到前线去杀敌。在整个战斗过程中，玩家只需按一个键决定是否换行。游戏的精髓之处在于战斗前如何将己方要登场的7名队员排布在这块区域上。每次战斗前敌人的详细信息都会提供给玩家，随后玩家根据敌人的主要攻击目标，每回合的攻击方式以及己方队员的能力和不同职业的特点分配好阵型，而就在设定结束的时刻其实战斗的结果早已决定。如果玩家有兴趣，大可在战斗前拿纸笔进行一番计算，随后看看战斗是不是完全按照你的设计所进行的。这两款RPG的战斗系统真可谓是创意无限而且做得十分完善，但因为游戏的叫好不叫座，续作的推出可能遥遥无期。如果有可能，建议错过的玩家找来体验一下。

◆无血战争，卡片型RPG

所谓卡片型就是将RPG游戏中的战斗系统做成TAB类的卡片游戏，以卡片来决胜负，可以单分一类命名为"卡片RPG"。代表作品有著名的《游戏王7&8》（GBA）以及《霸天开拓史》等，当然还少不了从小陪我们长大的《龙珠》系列。

◆眼疾手快，反应型RPG

2002年，沙加系列的新作《无尽的沙加》在PS2上登场，虽然发售后对游戏的评价褒贬不一，甚至骂



声多于叫好声，但它那独特的轮盘系统却令玩家眼前一亮。战斗中玩家的各种行动需要在转动的轮盘上选取，需要玩家眼与手的完美配合，当然还需要一些RP……轮盘系统的魅力就在于它的多变性和不确定性，使得战斗更加刺激和紧张。大受好评的《影之心》系列也包含了类似的轮盘系统。

◆简约而不简单，各司其职

有一部在RPG历史上虽不太悠久但却分量十足的作品——《女神侧身像》（又译为《北欧战神传》），此外还有IF的《混沌时代》，两部作品拥有相似的战斗系统。战斗中角色的站位和手柄上的按键位置——对应，满足条件后按相应的按键就可以控制相应的角色做出攻击等行动，把传统RPG中要选择角色再选择攻击方式再选择攻击目标的繁琐过程做了大幅度简化，自然也就降低了玩家久而久之后厌烦的可能性，而且简化后在操作方面的要求比传统的选项方式要高，从而使玩家的精神更加集中，也更有投入感，正所谓"简约而不简单"。



结束语

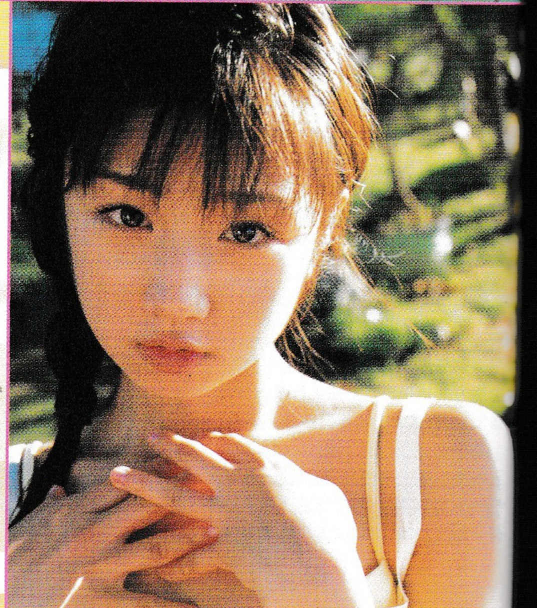
战斗作为RPG游戏中最耗时间同时也是最重要的要素之一，只有拥有一套完善且可玩性十足的战斗系统才能给玩家玩下去的动力和理由。而在RPG发展的短短20多年历史中，绝大部分的优秀作品基本上都有着完善的战斗系统在其中给予强力支持。新一轮主机大战马上就要到来了，RPG作为最受欢迎的游戏类型，必然在各大新主机上继续大展拳脚，在大战中各为其主，起到推波助澜的作用。硬件性能的提高必然使得游戏本身也随之产生革命性的飞跃，而激烈的竞争让我们玩家不必担心不会有好的作品出现。现今游戏的发展之快让我们有些跟不上脚步的感觉，游戏的未来究竟是什么样子？RPG的未来究竟是什么样子？虚拟世界中，只有想不到，没有做不到！各位上帝擦亮眼睛，敬请期待吧！

小仓优子

Yuko Ogura



艺名	苹果小姐
出生地	日本千叶县（离酒井彩名家很近）
生日	1983年11月1日（和hello kitty同日）
身高	162cm
三围	B80cm W56cm H83cm
血型	B型
家族成员	父母、哥哥、弟弟
星座	天蝎座
特技	钢琴、长笛、游泳、10秒之内流下眼泪、模仿
运动	棒球、排球、柔道、滑雪、合气道4级
兴趣	卡啦OK、看少女漫画
最喜欢的电影	迪士尼卡通
喜欢的颜色	粉红色
最向往的约会	在水族馆里边聊天边看鱼，吃着美味的意大利面，一起去逛街买巧克力蛋糕回家







作品

DVD ＆录像

- 小仓优子～soda pop
- 甜蜜果实
- 无终之夏
- D-Splash！小仓优子
- 恋心
- PEACH
- Style
- 小仓优子 MULTI-BOX
- My Room 小仓优子
- Yuko' s Private 100 Questions
- I LOVE idol

写真集

- 因为想念 因为忧郁
- 未来・少女
- 恋心
- 苹果与桃子
- 小萝莉
- 优子的秘密房间



世界足球 胜利十一人 10



一句话评论 WE10、世界杯，两手都要抓，两手都要硬

Level ★★★★★★★★★★ PS2

PS2 ■ Winning Eleven 10 ■ DVD ■ Konami ■ SPG ■ 2006 年 4 月 27 日 ■ 1～8 人 ■无对应周边

levelup 网友 迁徙的鱼

足球游戏的大餐又来了，不知不觉实况已经是第十个年头了。正如高冢新吾所言，本次是集系列大成之作，正体的调整感觉更迎合大众，更快的节奏，更动听的音乐，更丰富的游戏模式，当然还有更恶搞造型……球员传接球的处理不再拖沓显得十分流畅，传球的轨迹有很大的调整，传中球，一下圆圈的速度再次加快，两下圆圈的作用被削弱。守门员对威胁球的第一反应是把球打出去而不是抱住，这一点做的也很真实，不过稍为有一点过，导致守门员很少能把球揽在怀里。

levelup 网友 真无双の乱舞

玩到本作，首先当然是兴奋，《WE10》是进入两位数WE时代的第一作，从几场比赛下来，给人的感觉就是一种百感集合，集大成，没有过分的革新，更注重总结，因此相信本作会比以往任何一款新作都更容易过渡。身体碰撞、拼抢、护球、假动作、沮丧、欢腾等一系列绿荫动作都更加真实再现。要问真实足球与游戏足球区别是什么？《WE10》会给你第十份满意的答卷，也许答卷只有半张，但总能陪你渡过世界杯前的不安之夜，同行于世界杯间的不眠之夜。

勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫



一句话评论 当你深深陷入这迷宫之中，将无法自拔。

Level ★★★★★★★★★☆ PS2

■ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思议のダンジョン ■ DVD ■ Square Enix ■ RPG ■ 2006 年 4 月 20 日 ■ 1 人 ■无对应周边

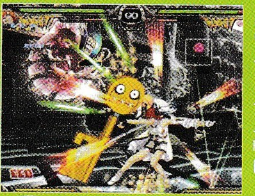
levelup 网友 sanbudefeng

故事讲述了《DQ8》里杨格斯少年时期的冒险故事，SE 成功的将《不可思议迷宫》和《勇者斗恶龙》2 款游戏完美的结合在一起。通过探索迷宫使用技巧捕捉怪物让其变为和自己一起战斗的宠物；通过和宠物完美的配合来揭开下一步迷题；通过收集装备品和道具品来打造合成强力装备；通过自己细心的培养让宠物合成强力的下一代；通过蓄力和使用的物品来考验玩家的战术。丰富的收集要素和让人捧腹大笑的搞笑剧情，证明了这款游戏绝对是 SE 的成功一作。

levelup 网友 我爱萍萍

本作可玩性极强，利用各种各样的道具将敌人耍的团团转，怪兽的育成，探索变换无穷的迷宫，打造合成最强兵器，竭尽所能从店长和警卫的围追堵截中拿了东西逃走……无不乐趣十足。游戏的隐藏要素十分丰富，仅完成图鉴估计连游戏的一半都没玩到，充分显示制作诚意。故事讲述了《DQ8》中的盗贼杨格斯少年时的一段传奇经历。另外极具杀伤力的一点就是鸟山明的角色设定，卡通渲染超绚丽，而动画中到处充斥的搞笑剧情，更是会让你在探险间隙捧腹大笑一番。

罪恶装备 XX SLASH



一句话评论 华丽，爽快！2D格斗游戏的终极形态！还等什么呢？

Level ★★★★★★★★★☆ PS2

PS2 ■ Guilty Gear XX SLASH ■ DVD ■ Sega ■ FTG ■ 2006 年 4 月 13 日 ■ 1～2 人 ■无对应周边

levelup 网友 sanbudefeng

本作总 25 位个性人物，并可选择 Slash 版、EX 版、#Reload 版等不同能力的角色，超过20种以上的角色配色，再加上华丽眩目的招式和火爆夸张的游戏画面。除了传统的街机模式、对战模式外还加入了靠击中敌人后出现的勋章来增加得点的M.O.M模式，根据不同的比赛对象会有不同的胜利条件的MISSION模式，考验玩家熟练能力的SURVIVAL 模式，专为初学者而准备的TRAINING 模式，音乐和画廊也被收入了，绝对是SEGA 的诚意之作啊！绝对不会让你失望的！



游戏城寨小编 xun

作为“《罪恶装备 X》系列”最新版本，本作新加入了圣骑士团 SOL 和 ABA 两名新角色，并在每一个角色的普通技、必杀技以及攻击判定都进行了进一步的调整。和PS2版前作相比本作在系统方面上做得非常体贴。主要体现在菜单中加入了选项的解说、任务模式中每一名角色都分有自己的任务、大幅强化练习模式的内容，还能自己设置各种条件来进行防御的练习。另外本作除了追加家用机传统的EX角色以外还加入了前作《罪恶装备 #Reload》的角色，可谓相当厚道。

Mother3



一句话评论 推荐给所有的日语系玩家，来体验一份别样的童话吧。

Level ★★★★★★☆☆☆☆ GBA

GBA ■ Mother3 ■卡带 ■ Nintendo ■ RPG ■ 2006 年 4 月 20 日 ■ 1 人 ■无对应周边

levelup 网友 hopy

没有长剑与魔法，没有神话与传说，没有绚丽的画面、壮阔的音乐，更没有史诗般的剧情、复杂的战斗系统。《Mother3》带给玩家的只有简单，简单，再简单。当你化作少年和儿时的朋友一起踏上旅程的时候，是否意识到这简陋的画面和单调的音乐背后隐藏的那份纯真和快乐：当我们在大人的世界里待得太久以后回到 Mother 的世界时，细细品味其中的内涵，赫然发现，快乐竟然能那么简单。充满童真的世界里隐藏着太多我们失去的童年，唯有细细品味方能回味无穷……

levelup 网友 钢の布露尼尔

如果一个RPG没有了华丽的画面，没有了复杂的系统，没有了动听的音乐，没有了其他一切一切的多余，那么，它还剩下什么？答案是——快乐，纯粹的快乐。这就是《Mother3》想要表达的意思。有时一句幽默的对话，一个滑稽的名字，一次搞笑的出场，都可以引起人们发自内心的一笑。在我们这个越来越纷繁华丽的世界里，如果你累了、厌倦了，那么不防来玩玩本作吧，相信它能帮助你找回儿时的感觉。要说最大的遗憾嘛，还是那满屏的假名啊……

大神



一句话评论 动作游戏的又一巅峰之作，怎能错过！

Level ★★★★★★★★★★ PS2

■大神 ■ DVD ■ Capcom ■ ACT ■ 2006 年 4 月 20 日 ■ 1 人 ■无对应周边

levelup 网友 迁徙的鱼

神谷英树，受俺脱帽一拜，你就素那大神。PS2的末期还能玩上这么有创意的游戏，Capcom 这回算是厚道到家了，游戏的完成度比《新鬼》还要高得多。卡通渲染的水墨风格画面配合神话般的故事情节，加上新奇的玩法，耳边再响起悠扬的音乐，绝对带给你与以往游戏不同的体验，即使是超长的流程也不会使你感到厌倦。虽然系统严谨，但做为老卡的作品恶搞还是无处不在，就连每个笔神的出场也笑料十足。丰富的收集要素和众多的分支任务，只通一次当然不过瘾。

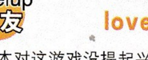
levelup 网友 峰中幻想

游戏是风格独特的冒险话剧，画面充满了水墨画的色彩，令人耳目一新的感觉，不得不佩服Capcom的制作水平。游戏玩法比较特别，“笔魂”系统给玩家带来了全新的游戏理念，实在是让人爱不释手，一旦开始接触此游戏，就会想一直玩下去，欲罢不能。武器方面有成长的因素，灵活运用“幸玉”来帮剑、镜、玉三种神器提升等级，砍杀敌人的时候爽快感十足，“一闪”能够将敌人一刀两断，其成就感不言而喻！极力推荐给所有喜欢动作冒险类的玩家！

levelup 网友 NDR

本作有三个突出特点：创意、画面、恶搞。创意当然是画笔系统了，游戏中甚至可用它画太阳和月亮，由自己控制昼夜交替，这就如同神笔马良，而现在神笔就掌握在你的手中。其次是浪漫清新的画面，如同一部笔墨动画，特别是大地复苏百花齐放时画面表现得极其华丽，而此时你已完全沉陷于大神的世界中了。最后是顶级的恶搞，游戏中恶搞无处不在，让人捧腹大笑的地方不计其数。只有玩过的人才能真正体会到它的美妙，还等什么，快点加入大神的世界中来吧！





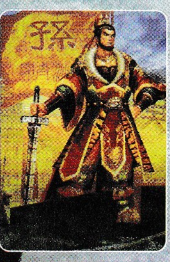
levelup 网友 lovewm

本对这游戏没提起兴趣，但是当自己拿到游戏，亲身体验这个游戏的时候，你会感觉到这是 Clover 工作室的另一创意之作。让人心旷神怡的中国水墨画风格，还有“笔神”系统那无限的创意，以及不失时机的来一下恶搞，都会让你玩入其中。本人觉得游戏如果出在NDS上的话，通过触摸屏，游戏性会进一步的提高。唯一的缺点就是游戏作为 ACT 来讲流程有些长。会让人认为这更像是一款创意十足的 A · RPG 游戏。无论从创意、画面、恶搞哪方面来讲，这都是一款够格的神作！

levelup 网友 烟圈

画面自然没得说，音乐与画面也配合的很好，剧情也相当吸引人，有很浓的神话色彩，应该很合适喜欢日式风格的玩家，操作系统简单易懂，特别是“神笔”系统给游戏带来了许多新鲜的玩法，极富创意。游戏中还有许多能提高威望的小任务，所以耐玩性也不错，唯有略感不足的是视点有时让人找不着北，在战斗画面时视角默认是固定的，需要手动调整，比较不便，要是能加入敌锁定功能应该会好很多。总的来说游戏非常棒，大家千万别错过了。




游戏裁判所

本期审判案件

你认为《真·三国无双4帝国》的整体游戏感觉如何?



焦点 内政

这次《真·三国无双4帝国》在内政方面还是有缺陷，玩家不能执行最需要的指令，这点很让人反感，另外委任有些鸡肋，一下子就用完了所有指令，应该可以选择委任几个的。还有，钱的比重占的太大，使内政有些鸡肋，感觉上有些不伦不类。

主控官：濑田宗次郎

内政比《真·三国无双3 帝国》进步了一些，虽然不大，但在内政里新增的那些战场策还是很有用的，有些还能够一发逆转战场形式。而且也能够用宝物去笼络敌方的武将，这原来是只有《三国志》系列"才有的设定，只要一直往这方面改，前途还是光明滴。

辩护人：zhen111

焦点 战斗

感觉很糟糕，战斗方面几乎毫无改进，个人认为在"困难"和"修罗"模式下己方武将几乎无用，我用几个武将各带几千兵马去攻击敌方据点还时常有武将打不下撤退的，结果还是必须用自己操纵的武将去一个个的打，这和《真·三国无双》正传的打法有什么不同?

主控官：yangqqq

本作中可以通过战场策来改变战局，虽然没有直接让武将变强，但确实是拖延敌方的很有效的办法，玩家可以给己方下命令防御本阵，这就使得原本简单的战斗产生了"看上去惊心动魄但总算能死守住"的不一样的感觉。更能让人感到战场的风云突变，一扫原来无双"伐木"的简单印象。

辩护人：table

焦点 收集

老朽放你一条生路，你还是走吧！

《真·三国无双4帝国》玩起来就一个感觉……累……无论是流程还是收集要素，包括CG出现条件，各种卡片的收集等……玩游戏玩到这样累还是很少有的……简直就是逼迫玩家重复劳动……我只想再说一句，这毕竟是个游戏啊……

主控官：saladala

初上手时我也想骂，但是随着深入，发现了很多细节的东西，剧情、结局、人物卡、内政卡的收集等等，都需要一定手段一定条件才可以……而这些的乐趣往往是那些只知道乱打的人所无法把握的，可以说这是给那些真的了解三国历史的玩家量身定做的，而不是单纯的动作砍杀玩家能喜欢的。

辩护人：中崎峻

岂可临阵脱逃，某誓死不退！

焦点 音乐

音乐方面，虽说这次《真·三国无双4帝国》中的音乐很多，可是我好象没听到一首原创的，最让人痛苦的莫过于结尾的那首"画地为劳"，就差没有亲自唱了，这让我这位"《真·三国无双》系列"的发烧友很是失望。

主控官：20032657

音乐很不错，历代音乐都能在游戏中找到，并且在战斗准备时可以更换，这是个很不错很体贴的设定。新加入的几首音乐我个人非常喜欢，而且居然还有久违的"九月九的酒"，最后一首《真·三国无双2》的结尾曲"生路"交响乐版超喜欢！

辩护人：珊瑚



听众席 VS 听众席

draketree 如果硬要说《真·三国无双4帝国》是很好玩的游戏的话，我觉得也太能委屈人了。同样是KOEI制作的"《真·三国无双》系列"和"《战国无双》系列"，我觉得后者下的功夫多得多!发贴和回帖数量都能说明一些问题，难道说群众的眼睛不是雪亮的?真理在少数之中?

贝壳蛤蟆 这次的《真·三国无双4帝国》与不久前的《战国无双2》差距实在太大了，我现在甚至怀疑"《真·三国无双》系列"是光荣为了开发"《战国无双》系列"而开发的实验性的产品，也许他们没想到《真·三国无双》系列会卖的这么好，所以就继续开发新作来赚钱，等到时机成熟了(解决了拖慢等问题后)，"《战国无双》系列"就问世了。

zchendly 《真·三国无双4帝国》本来和《战国无双2》走的不同路线!和《真·三国无双4》走的路线也不相同!《真·三国无双4》要大家一味杀敌，是用来发泄的!不需要动脑，而《真·三国无双4帝国》是要大家动脑子玩的游戏!两者没有可比性。

vegaonly 大家玩了多久的《战国无双2》?没有70小时也有个50吧，又玩了多久的《真·三国无双4帝国》?有10小时吗?如果说前者是白金我没意见，我也同意，但如果把玩了70小时的游戏和连10个小时的没有玩到的游戏比较最后得出《真·三国无双4帝国》是垃圾的结论难道不觉得很武断吗?也许你不喜欢这个游戏，不过游戏本身的品质并不是那么低。



裁判长 AIDOWAZI 的庭审记录:

自从"《战国无双》系列"问世之后，"《真·三国无双》系列"就处于一个尴尬的境地。相比起《战国无双》每一作大刀阔斧的改革，《真·三国无双》的确是让人感觉不到诚意，网友们争论的焦点也在于此。不过，抛开这层因素不谈，这次的《真·三国无双4 帝国》还是有些改进的，或许光荣想将《真·三国无双》做成策略与战斗并重，而将《战国无双》做成剧情与战斗并重的两种不同类型，作为玩家来说也只能如此期望了。

本期案件主贴：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardid=24&replyid=211009&id=211009&page=1&skin=0&Star=1



谁是你的梦中女孩

梦中情人，一个温柔而秘密的永恒话题。温柔贤惠的女孩多好，可以做你的贴心小棉袄；天真活泼也不错，给你的生活带来不一样的快乐；文静羞涩的女孩更是有一种耐人寻味的气质；还有些人喜欢娇小柔弱的女孩，有种小鸟依人的感觉让你觉得自己格外高大……你的梦中女孩又是怎样的呢？就算是海市蜃楼，说出来望梅止渴也是蛮好的嘛！

特别摘录

Gouki：成熟的外表，天真小女孩的内心。
i_tei：终身为我服务，成为我女仆的女人。
卡伦：像《我的女神》的贝露丹迪、《鹿鼎记》的双儿那样的温柔可人儿！
方寸：端庄、知性、能够与男人携手共进就够了，太多的标准会使自己看走眼，而且过分要求完美是一种人格缺陷。

今次的话题是：谁是你的梦中女孩？

sydney (levleup.cn 会员)

到了现在这个年龄，多多少少也经历过一些东西了，所谓的梦中女孩已经离自己越来越远。我记得高中的时候看过很多爱情小说，自己也总爱幻想心中的那个她究竟是什么模样，虽然当时的想法已久远模糊了，可今天回忆起来，仍然是让人感怀不已的一段日子。

但是很可惜，直到现在我依旧是一个人。其实梦中女孩只是一个美好的幻想，但是正因为这些美好的幻想，我们才有动力努力过自己的人生。我觉得梦中的她必定要是善解人意、温柔体贴的，而且男人大多生活态度慵懒容易自我满足，这时就需要一个能实实在在鞭策自己，并在自己洋洋得意时来一记当头棒喝的贤内助。只要我们对生活还存有理想，只会属于自己的梦中女孩就必定会存在的。也许在茫茫人海之中，你永远都看不清她神秘的模样，但是她的背影依然会使你如此着迷！





小玩 (levleup.cn 会员)

我的梦中女孩么，视力不太好，平时不戴眼镜，显得很顽皮，像小女孩似的，但是戴上眼镜之后就会散发出一种文雅的气质。然后，不需要长得特别漂亮，因为漂亮就是那浮云，但是一定要可爱，可爱这个词太模糊主观，不好理解，我个人对于可爱的定义就是——有小聪明，不大喜欢承认错误，是个有点偏执的完美主义者，总会找话题跟我聊天，同时也是很好的聆听者。

还要眼睛大、皮肤白、头发长而乌黑……其他的，等我找到以后再慢慢说吧。

毛利元贞 (levleup.cn 会员)

找一个真正关心你的女孩比找一个美女作为终身伴侣更难，我真正渴望的，只不过是能与我在漫漫人生长路中一起并肩作战的那个她，仅此而已。

其实是不是美女真的不重要，每个女人都有她的可爱之处，平平凡凡也好，只要能用心发现她的可爱之处，而且只有你一个人发掘得到的话，那就足够了。

所以我羡慕我哥和未来的大嫂，他们平凡但充实幸福。希望各位兄弟不要因为对方是美女就一味盲目去发动攻势，那到头来多数只是一场空。当然，真心喜欢不管美或不美都要勇敢去追求！梦中情人每个人都有，但不能执着于幻想的标准，而对身边的人过分苛求，因为有一天你必须要面对现实，就算能找到，也只能说是接近，而不是十全十美（如果楼上念叨着泽尻绘里香的兄弟们真能如愿以偿的话，那么只能说真牛叉了！）。

一刀 (杂志美编)

"嘿！这次的话题，你可不能再放我鸽子哦！"私房话栏目负责人，那个有着水汪汪大眼睛的MM把本刀堵在电梯里，如是威胁道。"放心，这次我一定好好写！"尽管有人说男人心目中的所谓梦中情人往往是一个很具像的个体，但根据众多前人经验以及本刀自身阅历，我发现自己的梦想女孩儿竟然只能描述为一个集合。

这些姑娘们有三个共同特点，姑且称为本刀梦中女孩的必备特质：

1）善良：这显然是基础中的基础。别说是梦中女孩，就算是交普通朋友，这也是大前提。

2）智慧：注意"梦中女孩儿"的概念，就是理想状态下的女孩儿。因此，这时候，本刀可无法忍受每天像哄孩子一样针对"体重""皮肤""内衣""化妆品"等话题进行愚蠢的对话。

3）美丽：都说了是理想状态了……

另外，为了更明确地界定本刀的取向，下面列出三个可选指标，它们彼此矛盾，但具有这些特征的女孩子本刀都会喜欢（吉祥天：反正你就想一网打尽是吧？）。

1）个性鲜明：没错，可能就是一刀蛮任性的丫头，但换个角度，这叫个性鲜活，可能有的兄弟会苦不堪言，但本刀乐在其中。

2）善解人意：红颜知己和亲密爱人合而为一，多不容易啊！还不偷着乐去？

3）贤妻良母：男人要以事业为重，成功男人的背后一定有个女人……不用本刀废话了，这类女人从古到今都是楷模。



泰坦 (UCG 编辑)

得知题目是"梦中女孩"，估计又是帮不了读者什么忙的空谈话题，兴趣不大。在Google上搜索"梦中女孩"，好像第一页就有不少色情文学，一共5360000项结果，按比例计算应该至少对应上万篇黄色小说吧。可见，不能脱离时代背景、脱离人民的实际需要去谈这个问题——但限于这杂志的定位，我们还必须脱离时代、脱离实际。所以说呢，反正是做梦，那就吹吧。看仔细了，我的梦中女孩，必须满足如下要求：

1）主修日语专业，日语水平至少达到大江健三郎的2/3，并志愿终身为我翻译日本游戏剧情。

2）身高在165–170cm之间。三位比例参照永濑丽子，三项指标各允许1厘米差异。体重在40–45公斤之间并终身保持。

3）年龄在16–18岁之间，至少连任三届世界选美冠军。

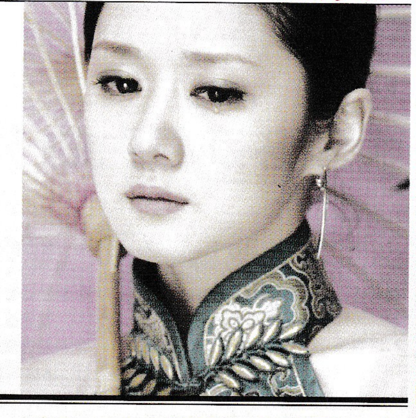
4）任何情况下，不得以任何理由违背我的任何指令。

5）智商在60–160之间可依据情景自动调节。

6）必须跟比尔·盖茨有直系血缘关系。

7）如果我不再宠爱她，她必须在1秒钟内从我的眼前永远消失。

有符合以上标准的少女，恭喜你，你就是我的"梦中女孩"了。(闪过板砖若干块)



六段音速(levelup 游戏城寨 编辑)

其实关于理想女友的问题，我可是憋了好久了，今天终于有机会一吐为快。

终身大事，不容儿戏，因此我在这方面要求是很高的。首先应该具备拉克丝大人那样天使般的面容，米娅MM那样的魔鬼身材。除了长相以外，我对声音的要求也比较高，最好能有艾娜·撒哈林（井上姐姐最高）那样温柔甜美的具有治愈系效果的嗓音；当然，露娜那种时而俏皮活泼时而温情脉脉的声音也是比较理想的啦！最关键的是，有了这样的女友在身边，就可以时不时唱歌给我听，什么CD、MD、MP3从此就可以一概无视了。对了，还有性格，这个也很重要，我比较喜欢蕾茵那种成熟稳重的类型，调皮撒娇的普尔也不错哦，蒂法那种冰山型的MM虽然不是我的最爱但勉强还可以接受啦，但如果像哈曼大人那样整天想着征服宇宙振兴家族的抱负太远大的女生我可不敢接受；像凤或斯黛拉那种时不时失去记忆再开台楼一样高的高达来找我报仇的也绝对不要(吉祥天：总之音速的梦想就是成为高达牌007，不断抱得高达美人归就对了……)。

最后也是最重要的一点：她一定要喜欢高达，如果会驾驶那就最好了，以后上班就可以不用排队等电梯了……

吉祥天：最后有请我们人见人爱的雨滴妹妹出场做最后总结：



雨滴 (UCG 编辑)

梦中女孩的意思是，你只能在梦里才能看到的女孩，现实世界你是遇不上的，能遇上人家也早被条件比你好的人捷足先登了！一般情况下，天鹅爱上青蛙的成功率等同于公狗爱上母猫的几率。所以啊，梦中女孩永远是只存在于梦中的，无论是找GF还是找LP，男生们还请把目光多放在周围才是明智的举措。如果你不相信我，那么请相信统计学，以后你的妻子只会是你身边的人，如果你没有非常多的钱的话，除非你有中大奖般的好运才会娶到某某女明星。所以如果你等着梦中女孩的光临一直对身边的女孩不屑一顾，最后的结果很可能不仅梦中女孩没有，身边的女孩也都名花有主了。

其他的话我就不多说了，只是提醒那些一直在追求理想女孩的男生们——社会调查结果显示，中国的性别比例是男多女少。

你一言我一语

油轮男：我们班的团支书，美丽与能力兼备。

小老鼠：我的梦中女孩，当然是小猫咯。

SINLemon：莉娜因巴斯，我昨晚真的梦到她！

嘉神：我一个同学竟然说：平胸美丽又善良……

星晴：可爱！和可爱的女孩在一起特幸福。

xinghai：loli最高！loli最强！loli最最最萌萌萌萌……(回音不绝)

克瓦特罗大尉：有XBOX360、有PS3、有N多原版手办模型的女孩……

Sol_Divide：我的梦中女孩就是卡通空间文学地带的版主绫女(要说梦就不是梦过一次两次了)……

sykes：梦中女孩啊，记得在梦里见过一次：长长的黑发、超棒的身材、温柔的声音，可惜没来得及看清脸就被闹钟吵醒了。

ALLENYOUNG88：喜欢《一公升的眼泪》中亚也那样坚强的女生。

mzcbjk：像郭襄一样的女孩，《神雕侠侣》看多了的缘故。

jackal：梦中女孩确实存在，现在是我的GF，所以我不用想这个问题了。

琉库：活泼、快乐，像邻家女孩一样，有一点坚强。

shit：我的梦中女孩就是非常平凡，但是可以弥补我心灵空虚的人。

我为球狂：她不一定最漂亮但一定最美丽，她不一定最温柔但一定最体贴，她不一定最聪明但一定最伶俐，她不一定最优秀但一定最适合。

田鸡王：能够让我心甘情愿为她付出，并且在一起时很快乐的女孩。

シユウジ：礼貌、孝心、善解人意、能为家庭付出一切，是不是要求高了点……

8282621：那位在我身后支持我；在我做错事时鼓励我，当我失意时对我说"没什么"的人。

七惶宝树：可爱、善解人意、直率、最好有点神经大条，经常傻傻地犯小错误。

雪侯鸟：外表坚强，内心脆弱的女孩子。这样的女孩子才真正需要我的爱，我的关怀！

Mclaren：像《我的女神》中的贝露丹迪一样，永远微笑着的女孩。

miniyuna：不需要美貌绝伦，不奢求上得厅堂下得厨房，只企盼她能每时每刻都陪伴在我身旁。





在本期栏目中先来长长见识吧！看看大学各系男生给心爱的女生都发些什么样的短信，接下来告诉你18件恐怖的事情，就看你信不信了，之后来看看某位男生的恶作剧吧！（作弄人是不对的……）接下来的几篇文章就略带点技术含量了，《三国演义》人名英文翻译、《战胜关羽的可行性报告》能否让你打开眼界呢？赵子龙又怎么不能做男友呢？还有一篇让你吐血的古文……最后继续由czk11带来《机战罗曼史》系列"，本期为"所罗门恶梦"卡多少校回忆录，欢迎欣赏。

大学各系男生的求爱短信

楼主：miniyuna

1.政治系

如果政府规定一个人一生只能找一个女子，我情愿那个人就是你，我无怨无悔，至死不渝！但偏偏政府没规定……那就算了！

2.法律系

可爱的你偷走我的情、盗走我的心，我决定告你上法庭，该判你什么罪呢？法官翻遍所有的犯罪记录和案例，最后陪审团一致通过：判你终生归我。

3.生物系

如果有来世，就让我们做一对小小的老鼠吧。笨笨地相爱，呆呆地过日子，拙拙地依偎，傻傻地一起。即便大雪封山，还可以窝在草堆紧紧地抱着咬你耳朵……

4.机械系（发完以后，马上狂奔到女生楼下，随时准备冲到她宿舍帮人家修理手机，顺便偷窥－－）

我爱你我爱你我爱你我爱你我爱你我爱你我爱你我爱你我爱你我爱你我爱你我爱你我爱你我爱你塞北的雪。对不起，卡带了。

5.师范幼教专业

一个三岁的小男孩拉着一个三岁的小女孩的手说："我爱你。"

小女孩说："你能为我的未来负责吗？"



小男孩说："当然能！我们都不是一两岁的人了！"

6.金融管理系

收此信息你就是喜欢我了，删除你就是暗恋我了，回信息你就是想娶我了，不回则答应娶我了，修改就死都是我的人，储存则下辈子都归我！你就看着办吧！

7.环卫系

天气预报：今天凌晨到白天有时有想你，下午转大到暴想，预计心情将由此降低五度。受延长低气压带影响，预计此类天气将持续到见到你为止。

8.历史系

据说最早的爱情诗是这样写的：你来自云南元谋，我来自北京周口，牵着你毛茸茸的小手，轻轻地咬上一小口，啊！是爱情让我们直立行走！

9.广告设计系

征婚启事：男，本科，只差几分；在跨国机构上班，麦当劳擦桌子；有房，多人拥有；有车，非机动；觅貌美女青年共赴黄泉，若干年后。

10.中文系

昨晚我托一只蚊子去找你，让它告诉你我很想你，并请它替我亲亲你，因为现在我无法接近你！它会告诉你我多想你！你问我爱你有多深？大包代表我的心！

11.表演系

你的眼睛眨一下，我就死过去了，你的眼睛再眨一下，我就活过来了，你的眼睛眨来眨去，我就死去活来。

12.数学系

知道我在做什么吗？给你5个选择：A.想你；B.很想你；C.非常想你；D.不想你不行；E.以上皆是。

随你信不信的18件恐怖的事

楼主：jack



1.星期五晚上修剪指甲就会失恋。

2.据说，如果注视着裂开的镜子，就会被吸到镜子里去。如果在合并的镜子里，看到的第十三张脸的眼睛是闭着的话，那这个人不久就会魂归西天了。

3.半夜两点不可以照镜子，否则会看到自己以外的人。

4.听说准考证的号码要是可以被七或三整除，那就一定可以考上（感觉跟机率好像有关。）

5.据说要是一对情侣分别站在树的左右两边探出脸来照相的话，将来一定会分手；即使结了婚也会离婚。

6.据说要是在房间的四面墙壁都贴满海报的话，就比较容易被鬼压床。这是因为幽灵无法从房间出去的缘故。睡前看着房间的四个角落之後再睡，就会被鬼压床无法动弹。

7.浴室天花板的四个角落有很多幽灵，据说它们趁人在洗头的时候杀人（我正好是站着洗头＝＝）。

8.看到灵车或丧礼要把自己的姆指藏起来，否则父母会死得很悲惨，也有人说如果不暂时停止呼吸也不好。（倒是曾有个人骑脚踏车的时候看到灵车，结果为了把姆指藏起来而把双手放开，结果连人带车摔倒了＝＝||）。

9.耳朵深处要是觉得搔痒，隔天就有好事；早上要是左边耳朵痒，当天就有好事（好像不管怎样都是好事嘛@@）。

10.很多人在说话却忽然静下来的时候，听说是天上有天使经过，可是，也有人说是恶魔经过。

11.据说，长头发的人比较容易看到幽灵（聚灵吗＝＝？）。

12.晚上背着墙壁念书的话，会有一个老婆婆从墙壁中跑出来，拍念书的人背膀二次。这次绝不能回头，不然头会被她砍掉。

13.如果二十岁之前都没看到幽灵，那就一辈子都不会看到。同样的，如果二十岁之前都没有被鬼压过，就一辈子不会有了。

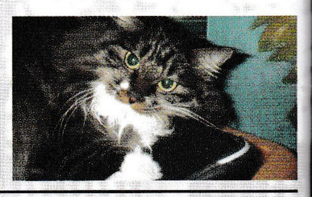
14.如果看到短尾的猫就会失恋；星期六下午如果看到黑色的猫就会有不好的事发生；看到黑色的猫如果不倒退三步的话，就会发生不幸的事。

15.如果指甲上出现白色斑点？就会有人赠送你想要的礼物。

16.早上缝制东西的话，会发生不祥的事。

17.晚上九点一直盯着天花板看时，窗户会传来"咚！咚"的声音，这时如果不问："请问是哪位？"的话，过几天就会死。

18.如果看了此贴不回，后果不堪设想……



女生寝室骚扰电话

楼主：safuel

我是一大学男生，一天晚上一屋子的人都觉得没什么事做，又睡不着，就决定打骚扰电话。我们拨了理工大学一个女生寝室的电话，在电话中，我以一种非常郁闷的口气说我现在背透了，想自杀。以下是一部分实况录音：

我：你好，很不好意思打扰你了，我没别的意思，只是想找个人陪我走完生命的最后里程。

电话那边：不是吧，你不是说要自杀吧（我偷笑，幸亏她不知道我脸皮有多厚）？

我：是啊，我最近背透了，刚从银行取的钱，就被偷了；好不容易过次生日，喝醉了和一人打起来了，拿砖把那人脑袋打伤了，结果发现那人是我们的系主任；好不容易养了只乌龟，结果爬到食堂去了，等我找到的时候已经剩壳了……

然后那个女生就一个劲地劝我，给我讲笑话，还说一些自己的糗事，呵呵，逗死我了！

第二天上午，我们又接通那个电话，不过换了我的同学和她说话：

我同学：喂，我是某某区公安分局的，昨天晚上12点以后你们谁接的电话？

电话那边：就是我，怎么了？（还真巧，可能电话就在她旁边吧！）

我同学：哦，昨天我们这里有人跳楼自杀了，我们从他手机上查到，他最后一个电话是打给你的，我们想问一下，你和他什么关系？

电话那边：不认识啊？

我同学：不认识？不认识就打了半个多小时？

电话那边：真不认识，我从来没见过他，他说他想自杀，随便拨的一个号，我还开导了他半天呢（听话音，都快急哭了）！

我同学：哦，那好吧，电话里也说不清楚，这样吧，你叫什么，住哪里？下午3点过来一趟吧！我们局就在……你来了找刑侦科刘队长就行了……

下午大约2点50左右，我们几个也进了鼓楼区公安分局（不是抓进来的，是为了看她来不来，也顺便看看长什么样），就看见一个挺漂亮的女孩挨个敲门到处问：请问刑侦科刘队长在哪？

晚上11点半，我们又拨通了那个电话。

我同学：喂，我找×××。

正好是那个女生：是我啊，这么晚了什么事情啊？

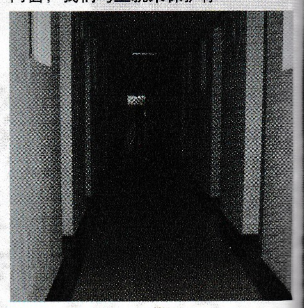
我同学：我是公安局的昨天找过你的，是这样的，你不要紧张，先听我说。

那个女生：什么事情啊？我下午去了公安局，但没找到刘队长啊！

我同学：现在情况有点复杂了，我们刚刚接到医院的电话，医院说昨天跳楼的那个男的尸体不见了，他们找了很久，没找到，只见在墙上发现用血写下你的电话号码。

女的一声尖叫：啊……

我同学：不要惊慌，你们注意关好门窗，我们马上就来保护你……



《三国演义》人名英文翻译

楼主：jinjiyang2005

曹操：The Majestic Premier
威严的首相，擎天柱(英文原名：Optimus Prime)
简评：当之无愧！

司马懿：Brain of The Darkness
暗黑之脑，通天晓
简评：毫无疑问，邪恶的人都很聪明

夏侯惇：Mighty Commander
强大司令官，猛大帅
简评：不过正史这位爷没打过几次胜仗

夏侯渊：The Swift Vanguard
飞翔先锋，急先锋
简评：妙才比另外一位“急先锋”说话简洁多了

张辽：The Prussian Blue Trooper
普鲁士蓝军
简评：张文远大战阿尔萨斯，直杀得法国小儿听其名而不敢夜啼

徐晃：The White Knigh
白骑士
简评：……白……这才是地道的雅利安种儿呀，楼上的张辽算什么普鲁士人。

张合：Dance of The Deadly Butterfly
冥蝶之舞
简评：敢情诸葛亮在木门道射死的是天妖星巴比伦……

曹仁：The Heavy Metal Matador
重金属斗牛士 闹翻天
简评：“仁少时不修行检……”《三国志·曹仁传》

许诸：The Silent Tiger
安静之虎 卧虎
简评：这是形容他裸衣斗马超中箭之后的样子……

典韦：The Loyal Body-Guards
忠诚近卫
简评：非典，吾命休矣！

甄姬：The Violet Queen
紫罗兰皇后
简评：她若是跟了曹子建，这皇后二字就叫不得了。

孙坚：The Lion-Hearted King
狮心王

孙策：The Red Cyclone
红色风暴

孙权：Deep Green Eyes
碧绿之眼
简评：中规中矩

孙尚香：The Angel of Wrath
怒天使
简评：“初，孙权以妹妻先主……侍婢百余人，皆亲执刀侍立……”《三国志·法正传》

周瑜：Passion of Crimson
深红激情
简评：我记得有这么个成人聊天室来着。

黄盖：Gentle Heart Cyclops
独眼绅士 兽面人心
简评：黄盖老是老了点，但也不至于长成这样……

吕蒙：Stormy Warrior
风暴勇者

陆逊：Sonic Swallow
超音速飞燕，超飞燕
简评：和那个谁谁的名字只是谐音而已哟

甘宁：The Courageous Brawler
悍匪,极道枭雄
简评：差不多吧

太史慈：The Rising Thunderbolt
大霹雳
简评：素还真！

周泰：The Silent Fencer
安静剑客
简评：我觉得比起叶孤城，更象是西门吹雪

大乔：The Innocent Mermaid
小美人鱼
简评：孙策在攻打刘表的时候，掉进了长江，被美人鱼大乔所救。大乔因此爱上了孙策，就向于吉讨来药吃，变成人类的样子接近孙策。孙策着迷于军事，对大乔漠不关心。于吉说若得不到孙策的心，就要把他杀死，否则自己就会变成泡沫，于是大乔就联系了一群自称许贡门客的人……

小乔：The Angelic Doll
天使娃娃
简评：当天使遭遇激情

刘备：The Lord of Virtue
道德皇帝 德皇
简评：备·冯·佛瑞德里希·刘

关羽：The God of Battle
战神

张飞：The Strength
大汉

诸葛亮：The Wizard of Fortune
命运大法师
简评：诸葛亮出场：我是大法师

赵云：The Blue Dragon
蓝龙
简评：那不是汽车么……

马超：The Justice Avenger
正义复仇者 基督山伯爵
简评：太帅了，这个。

黄忠：The Shooting Star
射击明星 射手座

魏延：Murder in the Battlefield
战场凶手
简评：……

庞统：Intellectual Black Bird
聪明的黑鸟
简评：就是乌鸦吧？

姜维：Gallant Unicorn
雍容独角兽
简评：所有翻译名里属这个最为华丽

月英：Mrs. Moonlight
月光女士
简评：就她？

董卓：The Demonic Ruler
恶魔领主
简评：哦哦哦，眉坞地下城

吕布：Violence Hurricane
暴力暴风
简评：匹夫，匹夫

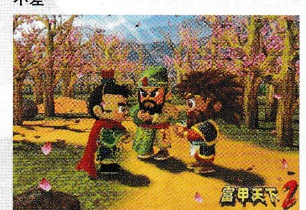
貂蝉：The Fatal Lady
致命女士，销魂之女
简评：流口水，王司徒，其实我很容易中计的

张角：Miracle Sorcerer
奇迹男巫

袁绍：The Sword of Honor
荣耀之剑
简评：因为是四世三公么……

孟获：The King of Woods
森林国王，丛林之王
简评：捶胸：啊里啊里啊里——

祝融：The Empress of Blaze
火焰女帝
简评：祝融夫人，还真是一个字都翻译得不差



赵子龙 不适合做男朋友的理由

楼主：阿修罗姬



1.事业心太重。赵云是有名的工作狂，可以连加七天七夜的班，领导一个电话哪怕是半夜十二点也要整装出发，你愿意他在约会时常常突然瞬移回办公室吗？

2.唯领导命令是听。这是事业心太重产生的不良后果之一，本来服从领导并不是一件错事，但看看小赵的那些上级，貌似忠厚实则一肚子狡诈的刘备，仗着点小聪明老拿人当枪使的诸葛亮，只知吃喝玩乐不管员工死活的刘禅，你就知道小赵的日子多么难过了。

3.不懂温柔。从樊氏的遭遇可以看出，小赵如果不是个同性恋，最少也是一个性冷淡者，毕竟没有哪个女性只看中他的漂亮脸蛋就愿意嫁给他。

4.教子无方。从关兴，张苞，诸葛瞻比较赵云的儿子赵统，赵广，发现他们除了为赵云守孝外就没有什么作为，联系到上一条来分析，这二人很可能是赵云领养的……

5.出手太重。很少听说和赵云交手能持完整形体回去的，多数是被扎个透明窟窿，这就导致了他个人树敌无数，听说长坂坡受害者家属联合会一直在向海牙国际法庭告赵云在长坂坡一战中犯下屠杀罪。

6.有历史污点。赵云在古城聚义前曾误杀裴元绍，致使张飞失去了一个替地打丈八蛇矛的小卒，这间接影响到后来他被范疆张达刺杀致死。

7.历史问题交待不清，赵云在救糜夫人时到底发生了什么事，从而导致糜夫人跳井自杀，恐怕谁也说不清，别人还好说，像刘备这种小肚鸡肠的伪君子就从来没有怀疑过？我不信。

8.过于廉洁自律。赵云最早提出屯田的主张，而且从来不领任何赏赐，不接受任何人的送礼，种种际象表明——他很穷！

9.强烈的自我压仰。在五虎上将中，赵云干的活最多，而得到的待遇却远远不及他人，而且不受重用，在工作上的不顺心，在生活里也得不到发泄，因为他不喝酒、不抽烟、不泡吧、不找小姐。这说明他的内心有着强烈的自我压抑情结，这通常是精神病的前兆。

10.没有过失败。赵云身上没有伤疤，他已经成为不败的代名词，仿佛他一出场就肯定会赢，这给他带来了更加巨大的心理压力，他从此不能失败，哪怕只是流了一点鼻血，他都会有崩溃的可能。

综上所述，赵云不适合做男朋友，那些以小赵为心中偶像梦中情人的女同志一定要三思而后行。

【生活小百科】戴饰物入睡有害健康

楼主：cicoco

一些女性在睡觉时没有摘卸饰物的习惯，这是很危险的。其一，一些饰物是金属的，长期对皮肤磨损，会引起慢性吸收以至蓄积中毒；其二，一些有夜光作用的饰物会产生镭辐射；其三，戴饰物睡觉会阻碍人体的循环，不利新陈代谢，这也是戴饰品的局部皮肤容易老化的原因。





战胜关羽的可行性报告

楼主：chengliang8662

敬爱的魏王千岁：

您好！

我是庞德——就是您一直记不住名字，老是称呼我"那个谁……那个绿脸的谁"那个。首先，我对自己今天上午的表现向您道歉：在您询问谁敢协助于禁将军去战关羽的时候，我从最后面跳出来，使得您和大家都受到惊吓了，李典将军当众还怒斥我是"癞蛤蟆蹦脚面"——请允许我为自己卤莽的态度、丑陋的外表和困难的声带再次向您道歉！

自从前年在汉中归顺于您以来，我一直深入学习您关于"力为曹所出，马为曹所骑，刀为操所用"的光辉思想，无时无刻不在想着为您的篡汉统一事业作出自己的贡献，现在，关羽侵犯襄、樊，形势危机，正是我报效大魏的好时机，因此过于兴奋，请魏王谅解。末将这次请命，不是出于一时的冲动，而是本着您"理论联系实际"的教导，进行了深入的研究，并认为这次我有相当的把握战胜关羽，挫他"三十年不败"的声誉，进而为曹仁将军解围，为您的伟大事业作出新的、应有的贡献。以下是本人关于战胜关羽的可行性论证，请您审阅。



第一部分：关羽的搏斗资料及其分析



据不完全统计，关羽自25岁出世以来，进行的搏斗有记录的是27场，其中一对一单挑共23场（参见附录1）。其单挑战绩为：20胜，3平，0负——这个战绩是令人恐惧的，其得到战神的绰号并威震华夏，的确是有这个实力的。通过对关羽具体格斗记录的分析，我发现其格斗特征如下：

1、斩杀率极高。在20场胜利中，其斩杀对手为16场，斩杀率为80%！另有一人被生擒（王忠），一人被吓跑（吕常），二人被战败（夏侯敦2次）。

2、取胜速度极其迅速。其取胜记录中，一回合即斩杀或生擒对手为10场，占43.5%，十回合以下的为8场，约占34.7%。

3、持久战取胜艰难。十回合以上的为3场（华雄、管亥、蔡阳），仅仅为13.1%。（另外两场为夏侯敦将军诈败。）

——通过以上分析，可见关羽的格斗诀窍可概括为：速度快、力量大、下手狠、刀法准。这是一种人、马、刀三位一体，速战速决的战斗方法，关羽身高9尺，合西尺2.14米，体重115公斤，爆发力极其惊人，其赤兔马的绝对冲击速度可达530码。因此，许多战斗力甚至本来和他差不多的战将如颜良、文丑等人都吃了他"快、准、狠"的亏，这也是需要我们引起极端重视的。

第二部分：我们战胜关羽的机会在哪里？

我认真分析了关羽23场决斗中平局的战例：与管亥30合战平，与黄钟2次战平的记录，发现，关羽的格斗技巧并非无懈可击：

1、只要坚持10个回合。关羽取胜就极其困难——其持久作战后杀伤力将大打折扣。这里最关键的是顶住其头三个回合的冲击。

2、暗器的使用。关羽平生不喜欢用暗器，对暗器的预防也是他的弱项，尤其是左臂：比如过五关时曾经被韩福射中左臂——这里是他的软肋！如果使用暗器，战胜关羽的机会会增加很多。比如黄钟，如果不是手下留情，关羽早没命了。在这方面，他比张飞、马超、黄忠要弱。



3、年龄的问题。关羽现在已经是58岁的人了，根据曹仁将军从前线传来的资料，关羽目前的体重似乎已经接近260公斤，其速度，力量一定不如当年了。更要命的是他的性格：因为爱面子，他不肯换一把稍微轻便一点的武器，仍然使用他82斤的宝刀，以致于力不从心；因为重感情，他没有换一匹年轻一点的马，而是仍然乘坐魏王赐的赤兔马，现在它的绝对冲击速度估计不超过420码。

——综上，关羽现在的战斗力应当不足40岁时的65%了，而我的战斗力，经过徐晃等将军的测验，和当年的颜良相当，只是略逊于文丑和华雄，因此只要策略得当，战胜关羽是完全可能的！

第三部分：我的具体计划

1、和关羽开始交战。我坚决不能看他的脸（很多人就是因此被惊吓送命的），而是紧紧盯着他的刀！

2、充分利用自己年龄的优势。争取多与他发生兵器的直接碰撞，这样就可以最大限度地防止关羽刀法的变化，把他拖住。只要十回合之内没有被斩，那么关羽取胜的机会将大大降低！

3、利用持久战把关羽激怒。然后利用他急于获胜的心理引诱他追赶——一以暗箭伤之。他现在身体发福，闪躲速度退化，这一箭即使不能取他性命，也必然伤之，我再从而赶上，即使不能取其首级，也必将大败之！

尊敬的魏王，如果我的申请得到了您的允许，我将以您"三为"的光辉思想为指导，争取最后的胜利。如果我的申请没有被您接受，我将更加努力刻苦地学习，尽早达到一个合格大将的思想和作战水平。现在，您身边的大将基本上都是和关羽一样，出生于上世纪60年代，该是我们80年代出生的年轻人出头的时候了，我们一定鼓起勇气、坚定信心，把更重的担子挑起来——请魏王看我的行动吧！

此致

敬礼

庞德（令明）上

附录：关羽三十年搏斗资料统计

（根据罗贯中同志材料整理）

1、程远志：一刀批（第一回）	2、华雄：斗杀（第四回）
3、吕布：三胜一（第五回）	4、管亥：斗杀（数十合）（第11回）
5、纪灵：三十合平。（14回）	6、荀正：一刀劈（14回）
7、吕布：与张飞二打一，吕布无心恋战。（19回）	8、吕布：与张飞二打一，吕布突围失败。（20回）
9、车胄：数合斩之（21回）	10、王忠：生擒。（22回）
11、夏侯惇：十馀合，惇诈败（25回）	12、徐晃、许褚：杀退二人（25回）
13、颜良：一刀劈。（25回）	14、文丑：三合，追杀。（26回）
15、孔秀：一合杀之（27回）	16、孟坦：三合，追杀。（27回）
17、韩福：追杀（27回）	18、卞喜：一刀劈（27回）
19、王植：一刀劈（27回）	20、秦琪：一合杀之（27回）
21、夏侯惇：十合，住手（28回）	22、蔡阳：斗杀（28回）
23、夏侯惇：数合，诈败（39回）	24、黄忠：100合，平。（53回）
25、黄忠：五六十合，平。（53回）	26、夏侯存：一合杀之（73回）
27、吕常王忠：未战吓走（73回）	28、庞德：百余合，平（74回）
29、庞德：50合，中箭败（74回）	30、徐晃：八十余合，平（76回）
31、蒋钦、韩当、周泰、丁奉、徐盛：被围（76回）	





翻译完这篇古文后，一中文博士精神崩溃了

楼主：jack

羿裔熠①，邑②彝，义医，艺诣。

熠姨遗一裔伊③，伊仪迤，衣旖，异奕矣。

熠意④伊矣，易衣以贻伊，伊遗衣，衣异衣以意异熠，熠抑矣。

伊驿邑，弋一翳⑤，弈毅⑥。毅仪奕，诣弈，衣异，意逸。毅诣伊，益伊，伊怡，已臆⑦毅矣，毅亦怡伊。

翌，伊亦弈毅。毅以蜴贻伊，伊亦贻衣以毅。

伊疫，呓毅，癔异矣，倚椅咿咿，毅亦咿咿。

毅诣熠，意以熠，议熠医伊，熠懿⑧毅，意役毅逸。毅以熠宜伊，翼逸。

熠驿邑以医伊，疑伊胰痍⑨，以蚁医伊，伊遗异，溢，伊咦。熠移伊，刈薏⑩以医，伊益矣。

伊忆毅，亦呓毅矣，熠意伊毅已逸，熠意役伊。伊异，噫，缢。

熠癔，亦缢。

①熠：医生，据说为后羿的后裔。

②邑：以彝为邑，指居住在一个彝族聚居的地方。

③伊：绝世佳丽，仪态万方，神采奕奕。

④意：对伊有意思，指熠爱上了伊。

⑤翳：有遮蔽的地方，指伊游弋到了一个阴凉的地方。

⑥毅：逍遥不羁的浪人，善于下棋，神情坚毅，目光飘逸。

⑦臆：主观的感觉，通"意"，指对毅有好感。

⑧懿：原意为"懿旨"，此处引申为要挟，命令。

⑨胰痍：胰脏出现了疮痍。

⑩刈：割下草或者谷物一类。薏：薏米，白色，可供食用，也可入药。

翻译文：

据说那个射死了9个太阳的后羿留下了一个名字叫熠的后裔，

熠居住在彝族人的地盘上面，

所谓"不为良相则为良医"，鉴于祖先不积德连恒星都敢破坏，

估计自己当良相比较渺茫，

于是决定从医，

在杏林中素有义医之称，

其实就是帮人看了病但是病人不给钱，

而他寄人篱下不敢逼债只好作罢，

这样的事发生多了，

自然那些没有给钱却又被医好的人为了平衡心理就送了他这个反正不用出钱的称号。

不过客观地讲，

熠在医学上面还是很有造诣的。

熠的姨妈不幸病死了，

留下了一个女儿叫做伊，

伊真是名如其人，

大有众多诗词中咏唱的"伊人"般的梦幻色彩，

不但仪态万方风情万种，

而且穿着打扮很有品味犹如仙人下凡，

更加让人惊讶的是她气质极佳神采奕奕，

恐怕是能够迷死上帝。

真可谓：

伊人

长空酒冷我独倚，

一睹佳人心飘逸。

踏出蛮夷生双翼，

摘星捞月只为伊。

熠不由自主地爱上了伊，

在那个婚姻法还不健全的年代，

表哥表妹的关系就像当今学校里面异性的同桌关系一样暧昧。

熠开始他的追求战略，

首先因为伊喜欢买衣服，

所以熠送了一件非常奢华漂亮的衣服给伊，

当然直接导致的结果是熠在下个季度中都吃不上荤。

伊看都没有看一眼就把熠买给她的衣服丢给了一个衣不蔽体的丐帮弟子。

不但这样，

伊还穿上一件自己买的新衣服，

伊用这种方式向熠透露出了她的"lovemessage"翻译成现代语言就是："你丫想追我？

这辈子多积德，看看下辈子有没有机会吧。"

熠顿时郁闷。

可算是：

伊之意

杏林驰骋为良医，

愿弃功名遂伊意。

可怜佳人不恋熠，

衣带迤旖常追忆。

伊为了躲避熠的追求倍感尴尬，

不能够老是装手机没电不能回短信，上次慌称卡上没钱被熠自做多情充值之后，

伊决定还是到一个永远不在服务区的地方比较安全。

于是她悄悄地逃到了一个叫"邑"的地方。

熠这样的人也挺可怜的，

追MM追到MM都远走他乡躲开他，

不过伊也很可怜，

被一个自己永远不可能爱上的人爱上也是痛苦。

那天天气很热，

伊游弋到了一棵树下阴凉的地方看到有人在下棋，

她一时手痒，

就和一个叫毅的人下了起来。

话说那个毅可谓是高大威猛玉树临风，

一副逍遥不羁的浪人打扮，

毅在下棋的过程中不断地指点伊，

伊不由得对毅在下棋上面的造诣佩服不已，

感觉到了一种发自肺腑的高兴，

那颗少女的芳心一不小心就被毅俘获了。

当然，

与此同时，

毅也死心塌地陷入了情花的谜团中。

第二天，

天刚朦朦亮，

伊就来到那棵树下，

那里已经有一盘棋为她摆好了。

两人开始了棋局上的厮杀，棋盘之上的两人的眼神已经纠缠在了一起。

毅身边徘徊着他的宠物：一只蜥蜴，

它也嗅到了空气中缠绵的气味，在高兴地摇着尾巴。

时间非常配合相对论，

不知不觉又到了两人告别之时，

毅拾起蜥蜴送给了伊，

伊也把随身带来的一件昨天熬夜为毅制作的衣服送给了毅。

让人感慨道：

爱情的坚毅

骏马有眷念草原的情意

大海一直渴望吻到飞鸟的双翼

青春在洋溢

亚当和夏娃的后裔

披上了恋人织就的新衣

一样会感染上爱情的瘟疫

哪怕只能够得到一段会渐渐褪色的回忆

我也要追逐那心灵片刻的安逸

也许是上帝嫉妒了这对恋人，

也许是佛主觉得不经过风波修炼的感情是对不起观众的，

总之紧接着短暂快乐之后的是无情的病魔——伊病倒了，

开始昏迷不醒，

在迷糊之时她一直呼唤着毅的名字，

看到伊倚着一把椅子咿咿地说着胡话，

毅也泣不成声了。

唯一的希望就是去找熠，

毅听说过熠是一位医术造诣很深的名医，

也许熠能够救好伊。

于是毅来到了熠的家里，

把伊的情况告诉了熠，

并且恳求熠去邑帮伊治病。

熠听了这些先是脸上流露出紧张的表情，

当想起伊对他的无情他咬了咬牙，

心中在徘徊着要不要替眼前这个人做嫁衣裳，

渐渐地，撒旦的表情出现了。

熠对毅说到："要我去救伊，可以，不过我治好伊之后，你要发誓远走高飞永远都不能够见伊。"

为什么上天总要人们在两种为难的选项中作选择呢？

毅最后痛苦地做出了抉择（这也是作者丝竹逍遥的选择）：

世界上最重要的事情是我所爱的人的幸福，

只要她能够幸福，

在她的世界里面出不出现我自己都已经不重要了。

毅想到了只有熠才能够救伊，

熠是一个很实际的人而自己只是一个擅长下棋的满脑子理想主义的浪人。

毅将背上的棋板取下来，重重地摔在地上，留着眼泪说出了违心的誓言。

踏着熠的狞笑，

毅走进了漫天的黄沙中。

熠来到了邑，

经过初步诊断伊是胰脏出现了疮痍，

熠马上给伊服用了用蚂蚁制成的独门秘方，

伊服用之后立即出现腹泻，

将肚中的毒素排除了体外，

并且开始神志清醒，

发出了咦咦的声音。

紧接着熠割下了薏米制药，

给伊服用，

很快伊就康复了。

伊一直非常想念毅，

甚至昏迷的时候都在叫着毅的名字，

伊身体一好转，

没有挤出一丝笑容给熠，

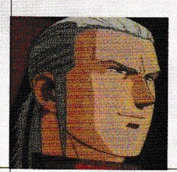
就质问伊毅到哪里去了，

伊佯装一副惋惜状说毅已经决定离开伊再不回来了。

另有一篇《施氏食狮史》，是我国著名语言学家赵元任写的一篇趣文，原载《赵元任全集（第I卷）》，商务印书馆，2002年版。

石室诗士施氏，嗜狮，誓食十狮。氏时时适市视狮。十时，适十狮适市。是时，适施氏适市。氏视是十狮，恃矢势，使是十狮逝世。氏拾是十狮尸，适石室。石室湿，氏使侍拭室。石室拭，氏始试十狮尸，食时，始识是十狮尸，实十石狮尸。试释是事。





星屑回忆录

机战罗曼史

TEXT BY czk11

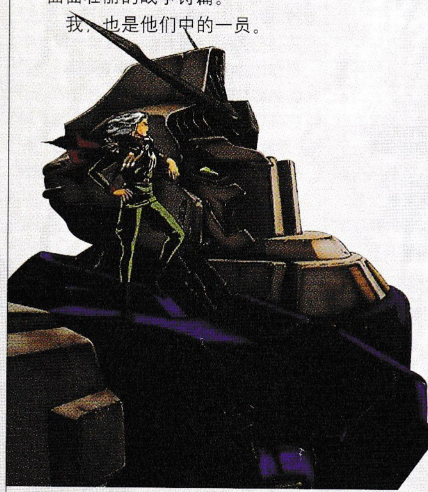
男儿何不带吴钩，收取关山五十州，如果这个世界不合你意，那就起来战它娘亲。
——《强者语录》011 页

我叫卡多，阿那贝尔·卡多，吉恩公国军的普通小兵一名。和所有出生在SIDE3的青年一样，吉恩·戴肯——伟大的国父，是他们的偶像，也是我的偶像。

引领全人类摆脱重力的束缚，进化成为更适应宇宙环境的新人类，这是国父为我们描绘的美好蓝图，波澜壮阔，高瞻远瞩，大家都坚信不疑。我们，我们期望着通过一场不流血的革命来达到和平演变的目的。

可惜，天不从人愿，腐朽堕落的联邦政府不但在谈判桌上朝令夕改，甚至，还派人暗杀了我们最敬爱的国父。出师未捷身先死，常使英雄泪满襟。国父的死唤醒了耽于安乐的SIDE3民众，既然和平已经是一种奢求，那么，就只能用武力来保卫革命的胜利果实了。无数热血青年投笔从戎，奔赴战场，用自己的青春，用自己的热血，去谱写着那一曲曲壮丽的战争诗篇。

我，也是他们中的一员。



强者永远不会感到空虚，如果你感到空虚，那是因为你的斗志还没有彻底燃烧。
——《强者语录》023 页

战场，肃杀得令人窒息，胜与负，生与死，一切都在刹那间交错而过，只要一下子的决定偏差，就会从此坠入无底深渊，再没有翻身机会，与胜利荣光永别。在这样的身心压力下战斗，各方面消耗都是平时的数倍。

虽然看不见对手的真实摸样，漆黑的宇宙中每一团微光爆起，我总要哀悼一番，为他们，也为自己。

因为知道生命的贵重，所以分外不想失去；也因为这股强烈的求生欲望，所以激发出强大的力量。击落了多少敌机？十……十五……二十？不记得了。我只知道那台蓝绿相间的扎古上，金色的星星涂装在不断地增加。渐渐地，大家看我的眼神里，更多了一丝敬畏的成分。

我的名字，也越来越多的和"ACE"这个词联系在一起。ACE？皇牌机师……我配么？一直以来，我都不过是个在战场上杀红了眼的屠夫，象真正的ACE那样左右战争的局势，显然还做不到。真不知道是联邦的少年兵技术太菜，还是我的运气太好，才成就了这样的虚名。

当"ZICK ZEON"之声响彻阿·巴瓦·库的时候，我才发现，这个男人，远比我想象的，还要伟大的多。
——《强者语录》122 页

无止境的杀伐始终纠缠着我，每每让我从噩梦中惊醒，一身冷汗。这种天天担心明朝不知埋骨何处的紧张生活，说真的，我已经厌倦了。也巧，因为"卢奥姆"战役中的突出表现，一纸调令，把我调到了扎比家的亲卫队。

这是个肥差。身处大后方，平常只需担任一般的警卫工作，不像在战场上那样朝不保夕，时时刻刻得把弦绷紧。不用说，薪水也比在前线的时候优渥的多。

以前的同僚都很眼红，不时打个天讯电话来问候兼骚扰我一下。照说，我该满足了，这样闲适而无忧无虑的生活，不是我一直追求的么。可我总觉得缺少了点什么，心，空荡荡的。

亲卫队的司令官迪拉兹是我的好朋友，闲来无事，喜欢聚在一起摆摆龙门阵。某次，竟夜长谈，酒酣耳热之际，他曾经这么对我说：老弟，你是天生的战士，安逸的生活不适合你。

哦，原来，如此。好吧，接下来，也许该做点什么了。

基连，扎比家的长子，吉恩军的总司令，想见他一次真的很难，至少，我是费了九牛二虎之力，打通了种种关节，才得到了短短的五分钟觐见机会。

军中传说他城府极深，喜怒不形于色。几日前，幼弟卡尔玛的死讯传来，他也只是沉默了几秒钟，说了些场面话，随即，又埋下头去，继续签发一系列需要他亲自过目的文件。

看来，传说只是传说，谣言止于智者。在我看来，基连并不是一个冷血到几乎无情的男人。这不，我刚把要求调去前线的报告递了上去，他竟站了起来，还走上几步，帮我整了整军服。那双长而狭的眼睛注视着我，淡淡的，一字一顿的说："保重，望君载誉归来。"

"谢谢，总帅"，我敬了一个标准的ZEON军礼，缓缓的退了出去。

他转过身，点了根雪茄，淡定地注视着窗外。那一刻，这个伟岸



男子的背影永远刻印在了我的心中，修长挺拔，铜浇铁铸，没有任何力量可以击败他。

他是一个合格的统帅，也是一个无情的统帅。为了胜利，不择手段，无所不用其极。但不要忘了，公国和联邦的资源比是3：7。在初时的节节胜利之后，公国已经越来越深地陷入了战争的泥潭，渐渐的，资源枯竭，力不从心。这个时候，站出来承担一切，力挽狂澜的是谁？是他，基连·扎比。没有他的苦心孤诣，也许，一年战争根本打不满一年，几个月就结束了，等待公国居民的，也不会是平等的《停战协定》，而是丧权辱国的屈辱条约。

那以后，我再没见过他，直到在阿·巴瓦·库敌我双方总决战的那一刻。他的演说，还是那么的富有激情，蛊惑人心，山呼海啸般的"ZICK ZEON"之声，淹没了整个要塞。

大战的阴霾越来越近，同伴们的热血，已经开始沸腾，我的心，却依旧通明澄透。终于到这个时候了吗，总帅？您的嘱托，言犹在耳，不敢或忘。我将与您，与这个要塞共存亡，直到最后一刻……

小兵与大帅的故事，讲完了。

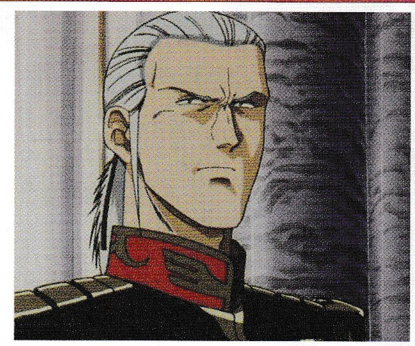
噩梦？只要兄弟们能安全撤退，担负起这样的恶名，又有什么关系。
——《强者语录》025 页

一年战争结束之后，当我在月面都市冯·布郎闲散度日的时候，关于所罗门的种种，总会不经意地在我脑海中突然浮现，倏忽来去。

是的，这是我一生中最难以忘怀的一段日子。当我接到调令，正式由亲卫队调到多兹鲁中将麾下的宇宙攻击军的时候，我很兴奋。折翼的雄鹰，终于又可以自在地展翅翱翔了。

都说"黑色三连星"是吉恩军最犀利的攻击





组合，我却常常对这一说法嗤之以鼻。我，祈利上尉和加里斯军曹的组合，无论从攻击力还是从默契程度上来说，都毫不逊色于三连星。我们常常以三机编队出击，以完美的配合冲入敌阵，左冲右突，瓦解敌人的队形，诱使他们的MS远离战舰，然后，再配合友军各个击破。虽然配合的时间还很短，但短短一个月之后，我们三个已经成为所罗门基地里，名声最响亮的ACE编队组合。私下聚会，人人都说，纯以攻击力论，我们稳坐吉恩军的第一把交椅。

轻松凯旋的日子终将过去，战争，远比我想象的残酷。12月24日，圣诞前夜，"所罗门之战"爆发了。这场战役异常惨烈，虽然同胞们各个奋勇争先，甚至不惜与敌人同归于尽，然而，在联邦军绝对优势兵力的打压下，没多久，我们已经支持不住了。

"你们先走，我来断后"多兹鲁中将，这个高大魁伟的汉子，我们的司令官，一看事不可为，赶忙下达了撤退的命令。他，则驾驶着爱机"大扎姆"，英勇的向密如蝗虫的联邦舰队迎去。

多兹鲁中将豪壮的笑声伴随着一艘艘联邦战舰的殒灭，仿佛亘古黑暗的太空中盛放的一朵朵美丽烟花。可惜，人力总是有时穷，弹尽粮绝的大扎姆，最终还是化作了宇宙中的尘埃。

也许，当多兹鲁踏进大扎姆驾驶舱的那一刻，他就已经想到了这个结局。锋芒太露，注定早夭。

壮士一去兮不复还，壮哉壮哉。很难想象，一个昨天还在和你把酒言欢的人，今天，却已经消逝了一切生命的痕迹。他也许不是一个合格的政治家，不是一个体贴妻子入微的好丈夫，但绝对是一个好军官，好战士，好兄长。

热泪盈眶的我，很难得地让愤怒压过了理智。回身，战斗，战士的英灵，只有用战士的鲜血去祭祀。当我恢复平静的时候，简直不敢相信自己的战果，漆黑的宇宙中，到处漂浮着战舰和MS的残骸。这是我做的么？传说中，只有红色彗星那样的NT机师，才拥有这么强的战力。而我，只是一个普通人。也许，愤怒和绝望，真的可以让人发挥出平常几倍的力量。

不管怎么说，因为我的阵前发飙，所罗门要塞的残余舰队安全的撤退到了阿·巴瓦·库，幸存下来的士兵，人人都对我心怀感激。感激？不必。我只是很好的达成了多兹鲁阁下未竟的心愿。

据说，联邦军方曾在战后清点过损失。我以一人之力，居然摧毁了三艘战列舰，五艘巡洋舰。经此一役，"所罗门的噩梦"之名开始在联邦军中风传，人人畏我如畏蛇蝎。

总帅曾想给我嘉奖，被我拒绝了。嘉奖？有意义么，我永远忘不了所罗门之战牺牲的那些兄弟，一将功成万骨枯，没有他们的拼死掩护，也许，我根本活不到这一天。夜阑人静，水酒一杯，遥祝九泉之下的多兹鲁阁下和各位兄弟。

英雄难过美人关，我不是英雄，但一样过不了美人关。

——《强者语录》092页



混迹于月面都市的日子，无所事事。静极思动，为了将来吉恩的复兴，开始刺探起联邦军的情报来。

在我心中，唯一有价值去一探究竟的军事单位，莫过于大名鼎鼎的阿那海姆社。毕竟，联邦军好几代的主战MS，都出自它们的名下。

你也知道，我不是007，神通广大，无所不能，可以直接潜入敌人的军事重地窃取机密资料。咱是凡人，正面进攻要不得，还可以曲线救国嘛。恩，先和阿那海姆社的那些个技术员打好关系再说。

一来二去，我们混的很熟，成了无话不谈的朋友，自然，各方面的情报也在谈笑之中，被我收集了不少。

这其中，又以一位金发的女技术员——尼娜·巴普顿和我最是投缘，每次聚会，我们两个之间总有聊不完的话题。很难想象，这样一位双十年华的美貌少女，却拥有超越年龄的成熟和睿智。看待一些个热点问题，比如NT的作用，联邦的愚民政策，很有自己的一套。我承认，她的敏锐总是直指我的软肋，很多次，我差点就被她说服了，多年来一直信奉的某些东西，也渐渐的开始动摇。

年轻的朋友在一起呀，比什么都快乐。不知名的情愫，在欢声笑语和唇枪舌剑之中，悄悄滋长。

欢乐的时光总是最容易流逝，正当我鼓起勇气快向她表白的时候，却接到了迪拉兹阁下的一封密令：他已经在茨之园站稳了脚跟，希望我能前去助他一臂之力。救命恩人的重托，不能推辞，那么，只有去和心爱的姑娘道别了。

我看到了她眼角的泪光，也听到了她唇边的不舍，我很心痛。可是，这一切的一切却又无可挽回，谁叫我是军人呢。军人，以服从命令为天职。

再次和她相见，却是在多年以后一个极其特殊的场合。远远的一瞥，笑语如花的她和英姿勃发的浦木站在一起，好一对人间佳偶，神仙眷属。沉浸在爱河中的他们很幸福，只羡鸳鸯不羡仙。我承认，我是既心痛又嫉妒，却远没有潇洒地走上前去，走一声祝福的勇气。

本以为我和她不到黄泉再不会相见。谁曾想，在我最风雨飘摇的那一刻，她竟然狠下决心，抛弃了现在的爱人，前来投奔于我。也许是旧情难断，也许是对败者的怜悯，谁知道呢。

可惜，此时无论是我，还是迪拉兹阁下，都已经是自身难保。短暂的相聚之后，再次分离的时刻又将到来。

这一次，轮到我黯然泪下，看着她的身影渐渐消逝在无垠的宇宙之中，心中默默祝福：好姑娘，走吧，回到那个能守护你的人身边去吧，今后，一定要幸福哦。

人并不懂得珍惜眼前所拥有的东西，直至失去一切，方惊觉曾拥有过的，是多么的珍贵。失而复得固令人惊喜，得而复失，却又让人分外难受。

也信美人终做土，不堪幽梦太匆匆。也罢，也罢，既然今生有缘无份，那就期待着来生有缘再聚吧。

人一生总有难以忘记的事，难以忘记的人。如果事是快乐的事，人是亲近的人，那是何等的幸福。然则天意弄人，往往把情节的发展，向悲剧的一面推去。我忘不掉的所罗门之败是痛，我忘不掉的基连总帅，多兹鲁中将，尼娜，是伤。忘不了么？再忘不了也只有强迫自己去忘掉。不管怎样，我总还是要带着伤痛，去迎接每一个新一天的到来。

——《强者语录》335页









动漫速递

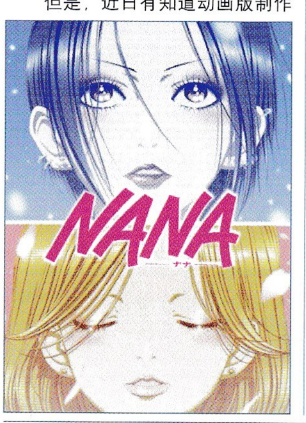
TEXT BY AIDOWAZI

动画版《NANA》争议不断

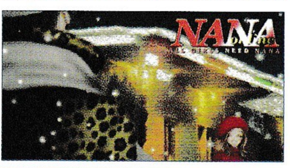
漫画家矢泽爱原作的超人气漫画《NANA》，在去年夏天真人电影化之后（由中岛美嘉、宫崎葵主演），一直话题不断。从本月5日开始，由日本电视台在夜间播放的动画版也创下了非常好的收视成绩，成为深夜时段电视节目中惟一周收视率进入前十的动画节目，人气之盛可见一斑。

但是，近日有知道动画版制作内幕的人透露，动画版风光的背后，却有着不为人知的矛盾。"在制作第一话与第二话的内容时，由于制作方大肆篡改原作剧情，引起了矢泽爱极度的不满，差点弄得要终止放送。"（透露内幕者语）

虽然这内幕者的消息是否真实我们不得而知，但在本作的FANS间，却确实存在对动画版故事结构与声优人选不满的呼声，随着反对者的声音越来越大，恐怕日本电视台也不得不给FANS们一个合理的解释了。



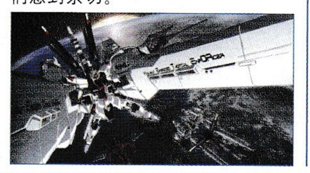




《DESTINY》特别篇5月放送



据BANDAI公布的消息，决定于5月1日在TBS电视台播放《机动战士高达 SEED DESTINY》的总集特别篇第一作《机动战士高达 SEED DESTINY特别篇——被破坏的世界》，全4作。与《机动战士高达 SEED特别篇》一样，《DESTINY》的特别篇也是把整部动画内容浓缩在几集中向观众介绍的作品，本作将在5月26日发售DVD版。为了给《DESTINY》的特别篇造势，BANDAI还决定在4月29日、4月30日、5月1日三天时间内在网络上免费放送《SEED》的特别篇第一部《虚空的战场》、第二部《遥远的黎明》和第三部《鸣动的宇宙》。在《SEED》与《DESTINY》热潮渐渐褪去的今天，此举无疑会让老观众们感到亲切。

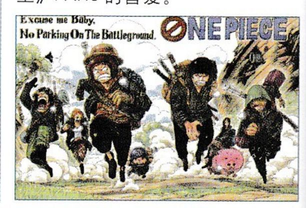


《海贼王》新主题歌演唱者决定

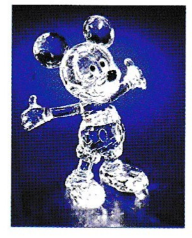


在日本红遍半边天的人气动画《海贼王》最近决定使用新的主题歌，由在去年的NHK"红白歌合战"中登场的男子组合D-51演唱。

D-51是日本的一个新晋人气组合，在去年，由于演唱了仲间由纪惠主演的《极道鲜师》系列新作的主题歌"NO MORE CRY"而名声大振，此曲的CD也卖到了让人惊异的55万张。除此之外，他们还曾在去年秋天公布的电影《ALWAYS 三丁目的夕阳》中担当主题歌"ALWAYS"的演唱。由于他们演唱主题歌的影视作品全都创下过收视纪录，也因此被人称为"主题歌幸运儿"。两人都宣称自己是《海贼王》的FANS，相信由他们演唱的新曲一定会得到所有《海贼王》FANS的喜爱。

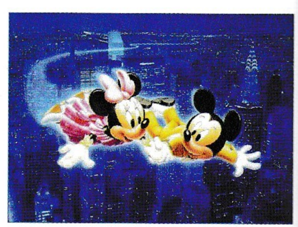


3D米老鼠杀入电视动画市场



迪斯尼电视动画部门于日前宣布，将制作一款以迪斯尼当家花旦米老鼠为主角的3D系列动画片，这款名为《米奇老鼠俱乐部》的动画系列是以学龄前儿童为收视目标群体，旨在自然地教给孩子们知识的益智类动画，预计5月在迪斯尼的儿童频道登场，将在包括中东地区的全球100多个国家放送。

这次将旗下最知名的动画人物在电视动画领域3D化，迪斯尼也是冒着一定风险的，在还是以传统二维动画为主的电视动画市场，这种尝试是否会成功，看惯了手绘米老鼠的观众是否会买帐？这些还都是未知数，相信迪斯尼先在学龄前儿童的节目中进行尝试也有这种考虑，根据反响的好坏，迪斯尼会决定是否将旗下其它知名动画形象3D化，从而进一步调整自己在电视动画市场的整体战略。





日本召开CG艺术盛会



《亚洲图形艺术科学2006——横滨》大型活动展览会于4月26日到5月6日之间在日本横滨关内召开。展览会上会举行各国各地区平面CG作品的展览和CG动画的放映会，除此之外，展会的亚洲艺术论坛还将举办主题为《亚洲动画·媒体艺术·设计的魅力》的研讨会。

近年来，CG这种表现手段在日本动画和游戏界大行其道，并且随着日本的动画与游戏在世界范围内的风行，亚洲各国各地区也慢慢诞生了自己独特的CG制作艺术，这次展览就是为了展示各国结合本民族特色所制作的CG作品，并且也为相关研究和产业技术的交流提供一个场所。

自去年举办了第一届活动后，今年参展国家的作品在数量和质量上都有了很大的提高。本次展会有来自中国、中国台湾、韩国、印度、新加坡等各国和各地区的优秀作品出展，我国动画电影界的龙头北京电影学院动画分院和我国台湾的台南艺术大学也会携作品参展。除放送亚洲各国的参展作品之外，不久前闭幕的"东京国际动漫展"上广受好评的CG和动画作品也将在展会上集中放映。

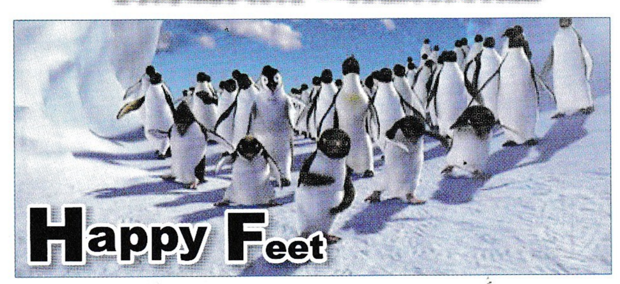
展会主办地点在日本著名的观光地横滨，相信届时也会为当地的旅游业带来一笔不小的收入。


参展平面CG作品


参展平面CG作品

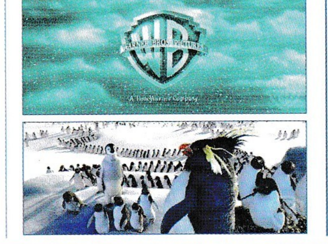


《欢乐的大脚》11月热舞美利坚



美国与澳大利亚合拍的CG动画电影《欢乐的大脚》最近又公布了新的电影预告片，本作由著名导演乔治·米勒担当制作，配音阵容可称为星光灿烂，妮可·基德曼、罗宾·威廉姆斯、伊利亚·伍德、布里特妮·墨菲、伊丽莎白·戴利，每个都是当今好莱坞炙手可热的人物。本片讲述了在南极冰川上，一群推崇歌唱的皇帝企鹅们的国度里，为了不被别的企鹅嘲笑，一只不会唱歌的小企鹅发明了一种舞步，从而风靡了整个冰原，这只小企鹅也成为了超级明星的故事。在预告片里，我们不仅可以看到成千上万只企鹅们“热舞”的场面，还能看到对当红舞星们动作的有趣模仿。本作将于2006年11月在全美公开放映，2007年登陆日本，希望中国国家影视总局也能与欧美同步引进此片。





第二届中国国际动漫展在杭州开幕



4月27日，第二届中国国际动漫节在杭州拉开帷幕，续第一届动漫节于2005年在杭州开展之后，中国最大的动漫盛会再次落足于西子湖畔。这次动漫节由中央电视台、浙江广电集团、杭州市人民政府承办，杭州市文化广电新闻出版局、杭州文化广播电视集团协办，并且得到了我国政府的大力支持。在节上，将开展卡通狂欢巡游、动漫产业博览会、动漫影视作品“美猴奖”大赛、学生原创动漫大赛、动漫产业高峰论坛、全国影视动画工作会议等一系列相关活动，不过最吸引动漫迷的还是本次动漫展的Cosplay大赛了。被称为“中国Cosplay超级盛典”的本次Cosplay大赛，不仅吸引了来自全国各个地区的优秀Cosplay团体，国外的一些团体也将参赛，让我们共同期待中国国际动漫节越办越好。

《罗密欧与朱丽叶》继续制作



迪斯尼在前不久因故停止制作的动画电影《罗密欧与朱丽叶》最近又传出新消息，先前被欧美媒体盛传迪斯尼与艾尔顿·约翰工作室合作失败而不得不停止制作的本作，将由迪斯尼座下子公司米拉麦克斯（MIRAMAX）接替制作，而艾尔顿·约翰也将继续担任本片的制片人。

消息一出，外界普遍猜测《罗密欧与朱丽叶》之所以在之前停止制作，是因为迪斯尼收购皮克斯动画工作室后，动画部门高层改组所至。在成功收购了皮克斯之后，由原皮克斯总裁埃德·卡特穆尔和首席导演约翰·拉斯特出任迪斯尼动画部门的总裁首席创意总监。而在高层改组之后，《罗密欧与朱丽叶》的制作被搁置，其中究竟有什么变故，媒体也只能猜测。这次能够由米拉麦克斯公司接替制作，艾尔顿·约翰也能继续参与，对观众来说实在是好消息啊。



本期推荐动画《穿越时光的少女》

在今年夏天上映的剧场版动画里，有一款叫做《穿越时光的少女》的特别作品引起了人们的注意，说它特别是因为距离原作小说的成书已经过去了40年，可以毫不夸张地说，当时的日本少女都是看着这本书长大的，因此，本作的制作消息一放出，便立刻引起了日本各年龄人士的注意。

本作号称拥有两个主人公——绀野真琴与原作小说版的主人公芳山和子，芳山和子以真琴的叔母身份登场，担任其声优的是曾活跃在电视剧《女王的教室》和4月新剧《7人的女辩护士》中的原沙知绘，两个女性角色间的交集也是本剧的焦点。对此，本作的监督细田守这样说：“这个电影的两个女性主人公，一个是40年前的曾经穿越时光的女性，一个则是现在，拥有穿越时光能力的少女。希望通过这两个角色的经历来表达时间改变了的东西和时间不能改变的东西，带给观众对人生的思考。”

原作的作者是筒井康隆，现在小说版也再次重版发售，定价为460日元。右图即为小说版封面。

时をかける少女 筒井康隆





STAFF:

制作会社：角川书店
监督：细田守
原作：筒井康隆（角川文库刊）
脚本：奥寺佐渡子
角色设计：贞本义行
美术监督：山本二三
音乐：吉田结

故事大纲：

高校2年级生绀野真琴在由于自行车故障而遭遇了事故之后，发现自己意外地拥有了时间跳跃的能力。感到苦恼的她为此和叔母芳山和子商谈，却被告知这是“飞跃时间”的能力，在她这个年纪的女孩子，很多人都曾经有过。半信半疑的真琴很快便发现，自己可以把以前做错的事重新纠正过来，“世界是自己的”，慢慢的真琴有了这种想法，开始在生活中滥用起这种能力来。就在此时，同班同学间宫千昭向真琴告白了，千昭和功介是真琴最好的两个朋友，从来没有想过会被千昭告白的真琴狼狈不堪，用自己的能力，把这次表白强制取消了。然而，刚刚被取消告白的千昭居然马上就得到了同级生友梨的告白，正在真琴自觉无趣的时候，一年级生果穗向真琴表白了对真琴另一个朋友功介的爱慕之情……

为了维护与千昭和功介间的纯粹的朋友关系，真琴不停地使用“飞跃时间”的能力，却反而让事态更加复杂，就连叔母和子也劝她：“试着交往算了。”究竟真琴的生活会变成什么样呢……



TEXT BY 悠闲有限

女神在人间



关于女神的故事往往都是这样开头。

那是18年前的一个白天，我们中的大多数人仍在拖着鼻涕摆弄手里的一堆玩具，或者和门口的小毛孩子们打成一团。距离我们不过数千米的某个小岛，早已实现了早恋公开化和男女交往正常化，在这个良好的大环境熏陶下，却还有一些可怜的少年因为种种原因长期享受死死团的待遇。总之，和平日完全没有不同的这一天，少年拿起电话，然后因为一向的狗屎运拨错了号码，于是幸运之神长久以来第一次将美妙的微笑向他绽放，和平日没有任何区别的一天，成为了人生最大的转折。

这一个美丽的错误，已经延续了18年之久。

从开始到结束……

18年是一段可以在多年之后回首，用"已经过了这么久了……"来感慨的岁月，18年前就开始看着贝露丹迪和森里萤一打情骂俏的人们则可以用"我孩子都上高中了，他们还在瞎折腾"来作为开场白。18年的时光，高田裕三都让佩在三只眼中得到了解脱，就是还剩这一男一女，一人一神，迟迟不肯尘埃落定，依旧眷恋着难以舍弃的日常生活，打打闹闹，难以终结。

从1988年，藤岛康介告别了美幸和夏实以后，一个完美的女性就开始在他的脑中渐渐成型，激情四射的战场变成温暖喧闹的家庭，一动一静的女警糅合成不可能出现的完美女神，绚丽多彩的女警生涯开始向平淡正直的普通少年转化，跨度之大让所有读者难免惊讶，但是一切又是如此恰到好处，使人无法逃脱女神的漩涡。



贝露丹迪出现在一个十分恰当的时机，很多年之前，许多少年开始沉浸于"反正我是差劲的，注定一辈子没有女人"的低迷想法之中，长久无法自拔。很多年前，于是为了鼓动起这些少年，众多优秀女性纷纷从各种奇怪的东西中探出身来，以自己的守护温暖大家的心灵，将爱传遍冲绳和北海道。于是从录影带中出现的电影少女爱子诞生了，从天上飞来的外星人拉姆诞生了，从西藏冲来的佩诞生了，从外地转来的转学生鲇川圆出现了，不是那么温柔的除魔师美神令子也出现了……在漫长的相处之中，少年们纷纷变成了可以独当一面的好男人，相当于上了一堂免费而且还能占到便宜的"变成好男人之道"课。读者也在漫长的相处中，渡过了初中，渡过了高中，渡过了大学时代，纷纷成家立业，寻找自己的幸福和女神。然后，故事纷纷画上句号，两个人过着幸福快乐的生活，只能交给读者想象之后发生的事情。只剩下贝露丹迪，不管什么时候，不管发生什么事，从许久之前一直努力到现在，不离不弃，不光陪伴着森里萤一，也陪伴着所有读者，一起成长，一起经历种种无聊小事。

女神的故事从开始到结束，总也看不见尽头，女神的故事不会结束，已经在每个人心中种下了温柔的种子。

惟一的完美

放眼至整个漫画界中，如果仍有人可以用完美两字形容，除了贝露丹迪似乎再无他人。

完美是个十分可怕的词语，如果要完美，那么就放弃众多特权和利益，放弃了"因为有缺点才更显可爱"，放弃了"可以随时在别人面前撒娇"，放弃了"即便任性一点也无所谓，因为任性也是可爱的一部分"，放弃种种可以让自己更加轻松的娱乐，只剩下必须要尽的责任，必须要做的工作。没有人能不在这些要求下放弃，因为人终有缺点，过于情绪化没法恪守规则，都很脆弱，如果不在他人面前表现出来，迟早将要在心中爆发。

但是贝露丹迪是女神。

不用担心不化妆无法见人，不用担心日积月累成为黄脸婆，不用担心总有一天失去新鲜感，身为人类的缺点，可以完全无视，终究会以最美好的一面出现在所有人面前，只是微笑就已经足够。因为她是女神，所以完美仅仅针对一人而言。

尽管在现在的眼光看来，贝露丹迪的魅力让人无法理解，温柔美丽，强大专一，善解人意，种种优点没有缺点，说到底不过是个治愈系的美少女，说得难听些也就是没有个性没有特点，长居各种排行榜的前列让人深深疑惑究竟经久不衰的魅力源自何处。然而每个人心中都有这样一个人，如同冬日午夜时分的炉火，如同浑身大汗时的一条白色毛巾，如同温热浓香的一杯咖啡，温柔恰如其分，不温不火，仅仅针对一人。纵使斗转星移，万物变迁，纵使时光飞逝，故人不再，总会有人以不变的温柔笑容静静陪伴身边，携手走过漫漫长路。





这就是惟一的完美，需要18个春秋滴水穿石，需要日日夜夜相伴左右，需要执子之手与子偕老，需要不离不弃荣辱与共，一切都可以交由时间证明，就连完美也不例外。

还好，已经相遇

森里萤一不过是个普通到可耻的少年，就连救世主降低等级已经到了难以置信的地步，他也只能坐在一边默默观望，身高是大部分适龄少年的痛苦，至少在萤一的身上，障碍似乎不是那么简单能跨越。若是将森里萤一交付给柴门文，那么少年时代迅速离去，青年时代苦于事业与恋爱，别人提到的时候总是会说："是个好人，可惜就是矮了一点。"最后好歹遇到心灵契合的女性，接下来我们都知道要发生什么事情，生活平淡但终于还算有点滋味，一如大部分人一般，为小事困扰，为金钱犹豫。

但是萤一偏偏是几十亿中幸运的那个人，不仅远远跳出了男性比例大于女性的窘迫局面，甚至成为无法不令人投以羡慕眼神的幸运之人。和贝露丹迪的相遇发生在一个稍稍有些晴朗的天气，两个素不相识，今后本该也没什么机会能够见面的人双目相对。





“那么，你想实现什么愿望。”

“我想你一直陪在我的身边。”

将这种话作为萤一的一见钟情显然缺乏立场，甚至我们都未能想到，听起来极端索求繁多的话脱口而出，是这样天真少年的选择。而且在之后的之后，长久的之后，一直没有你猜来我猜去，没有迷茫不安，没有欲擒故纵，没有拙劣的恋爱小技巧用以投其所好。两个人只是默默生活在一起，时常遇到惊喜，偶尔让心感受极度的贴近，甚至不屑于让追求与试探上演得如火如荼。就像已经一起生活了很久的两个人，心中明镜如水，困惑与犹豫再也不曾是心中难以穿越的高地。

萤一和贝露丹迪，甚至无法用恋爱来解释一切，爱情总是太过激烈，摧毁能摧毁的，美化能美化的，万事万物毫无理智可言，因为一些小事沉浸于快乐，因为另一些小事在心中留下碎片。他们不要这些，他们不需要不稳定的东西在两人间不断变动，心中早有一份默契，之后的事情已经水到渠成。

由始至终，甚至不需要一点多余的担心。

女神在人间

尽管总是会设想：如果女神没有出现，那么森里萤一的生活将会变成怎样。

诸如此类的设想出现得异常频繁，没有机器猫，野比会怎样；没有拉姆，阿当会怎样；没有爱子出现，洋太会怎样。抱着“没有这个人不行”的心情来看，我们总是希望得到让人满意的答复。

没有机器猫的野比，可悲地继续作着被人欺负的小学生，生活平凡不值一提，可悲的人生持续到告别世界，终究未曾看见美丽的高处。

没有拉姆的阿当，苦于追求青梅竹马，但是无法克制花心的德行，现实压力诸多，似乎没有什么可以指望的未来。

没有爱子的洋太……

出现在自己面前的人，看起来如此重要不同，只要出现，生活总会踏上一条完全不同的轨迹，大多数时候世界豁然开朗，我们开始越过自己之前的视线，发现美景在远方不断蔓延，本来这种景象不该显现于眼前，至少凭借自己的努力，视线始终不曾超越数米之外。但是不过是这样而已。

甚至不必要用“如果女神不在”这样的假设来证明贝露丹迪的重要性，即便没有女神，萤一的生活仍旧继续，没有萤一，贝露丹迪不会感到任何失落，用被命运拴住的两人来解释一切，似乎格格不入，从来不曾有人声称：没有你就不行。至少不会如同大多数故事一般，流着血与泪在人群中找寻前世留下的恋人，心痛欲裂饱受相思之苦。然而，如果没有那个人，生活依然正常向前滚进，我们却已错过太多，而且再也无法得到。



贝露丹迪是最好的女神，又是最差劲的女神；是萤一的女神，是读者的女神，却不是故事中其他任何人的女神。女神的光芒仅仅对着一部分的人群闪烁，将另一半人抛在脑后，纵然身在人间，也不曾妄想温暖天下人之心，贝露丹迪的温暖，只有需要的人可以感受。

似乎，永远不会终结

大多数时候，我们将萤一看成一个单纯的幸运儿，诸多男性对其充满怨气，诸多女性虽然没什么可以吃醋，但是仍然对这样的男人拥有完美女神保持身为女性特有的不满。甚至无法用谁拯救了谁，谁给谁以洗礼这样可以排除万难，适用一切情况的万金油句子加以解释，除了热情与真实之外，萤一没有任何可以向他人送出去的东西，除了热情和真实之外，贝露丹迪也不需要得到其他东西。

如果要以“贝露丹迪渴望拥有的感情和容纳，在这里都有了”作为开场，怎么看也过于矫情让人心生芥蒂，或者要用“贝露丹迪只是需要真正的家庭温暖，因为她是个神”来作为解释，又不能不说简直妄自尊大，之后，我们更不会去考虑什么“贝露丹迪是个奉献一切的神，有了要求就有供给”之类妄自菲薄的废话。至少我们知道，幸福生活的不只萤一一人，感受到难以舍弃的感情的，不只萤一一个人，贝露丹迪需要的东西，早就已经得到，然后我们甚至没有必要去知道她究竟需要什么。

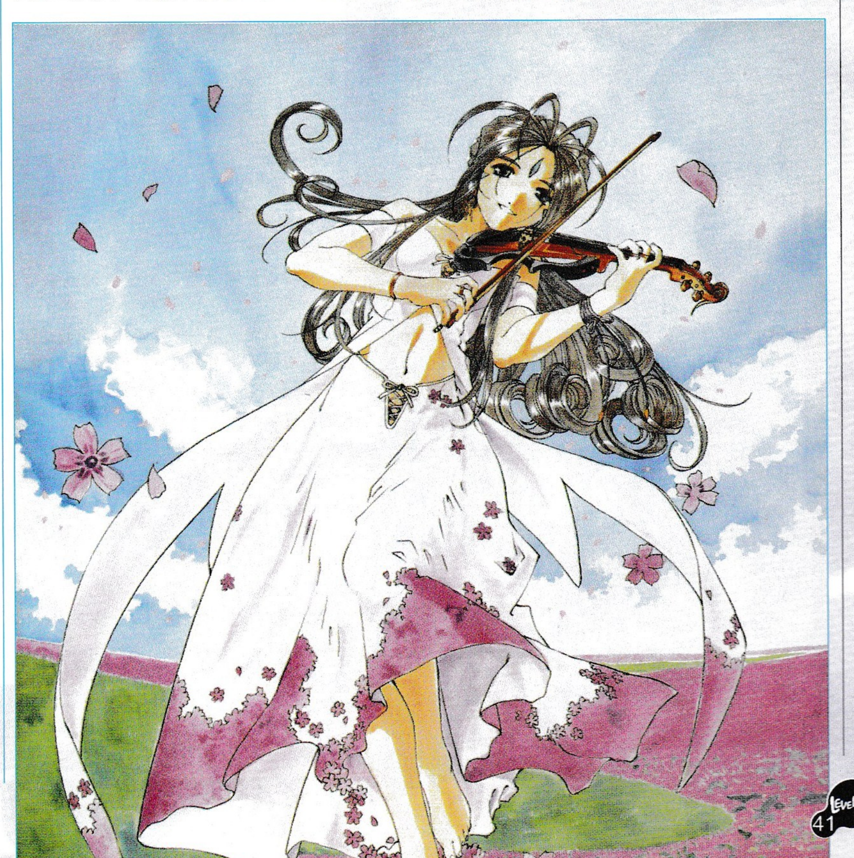
一辈子是个很长的时间，漫长到少年少女面对着自己喜欢的人，无法说出甚至稍微越轨的话，漫长到即便认为自己可以把握一切，也要对这个承诺再三考虑的地步，漫长到似乎这样就海枯石烂了，至少在自己的世界海枯石烂，漫长到在生命最后，仍然残喘的人开始萌生温暖的左手摸温暖的右手的念头，激情不再之后，时间流逝分外缓慢。所以当萤一不知天高地厚地声称一辈子的时候，所有人难免开始为其担忧，束缚这种东西，只是出口极其轻松，若要延续便足以花费一生代价。贝露丹迪没有所谓，一辈子甚至可以用几个简单的数字衡量，50年，60年，就算100年又如何，弹指即过，神的生命没有一辈子可言，但是萤一有。一辈子就是简简单单的一辈子，一辈子只是可见的数十年，一辈子所看到的东西即是自己世界的全部，接下去贝露丹迪将会看到另一个世界，两人的世界在短暂的时间内相交，然后愈行愈远。

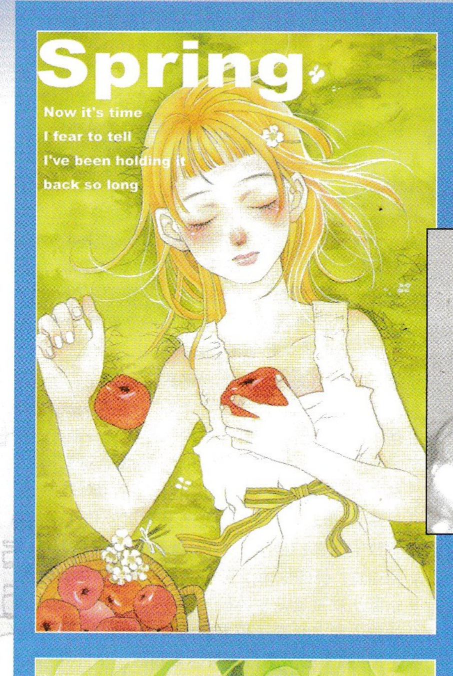
至少，我们不喜欢这样的事情出现。

所以贝露丹迪和萤一的生活似乎总处于时间停留中，两个人尽情打闹完全不用担心年华老去，18年的时间仿佛不过瞬间，18年前的读者已经有了孩子，他们还是一如既往，没有什么差别，18年都这样过去了，我们还用得着担心之后么。

贝露丹迪和萤一的故事没有一辈子可言，没有短暂的青春可言，只要仍有希望，年华永远不老，一辈子就是永远，即使完全出于唯心，也可以深信不疑地让其进驻于自己内心。

两个人的故事，看不到终结。







夏日凉茶



夏达，籍贯湖南，白羊座，是一个充满才气的美丽女孩。从高中就开始画漫画，曾从事广告设计工作，而后在《北京卡通》上发表了多篇短篇故事，她的作品以青涩甜美的少女情怀为主题，充溢着淡淡的忧郁色彩，就像炎炎夏日的一杯凉茶，给人清爽的怡人感觉。曾获得第一届中日青少年交流漫画节新人奖、第三届中国连环漫画短篇故事漫画优秀奖。作品一览：《成长》、《冬日童话》、《魔法》、《夏天的味道》、《雪落无声》、《路》、《Wings》（均收录在2004年出版的短篇漫画集《四月物语》中）。







超Q小访问

吉祥天：被业界称为美女漫画家有什么看法？

夏达：我只是一个漫画作者。我想读者在阅读故事时不会去考虑它的作者是个什么样的人。"美女"和"漫画家"本来就是风马牛不相及的两件事，如果大家愿意对我的工作和劳动表示尊重，我希望不要这样称呼。

吉祥天：很不喜欢大家将注意力放在你的外表上？

夏达：这样的提问就已经是把注意力放在外表上了……的确不喜欢。我不是演艺人员，被陌生人评头论足会让我不太愉快。

吉祥天：你觉得自己的绘图风格是怎样的？

夏达：这个大概得读者来评价，看了这么多年，对自己的画已经审美疲劳了。

吉祥天：在画漫画这条路上希望达到什么目标呢？

夏达：我或许一辈子都无法企及"漫画师"这个高度，但只要有人因为我的漫画笑了、哭了、愤怒了、惆怅了，我就非常满足了。除灵魂上的共鸣，我还能追求什么呢？

吉祥天：最近在创作的《安多莉娅》是个样的故事呀？

夏达：简单的说这大概是个没有龙与魔的奇幻故事吧，或者说在故事里没有人相信与魔法……描绘这个奇幻世界及看着主角成让我非常快乐。

吉祥天：你觉得自己的个性是怎样的？

夏达：不太清楚，因为白羊座的缘故，有点暴躁和阴沉吧（笑）。

吉祥天：平时除了画画之外还有什么娱消遣？

夏达：看小说、睡懒觉、玩游戏（对不我的娱乐生活相当没有娱乐性……）。

本期Coser yanmy · kyoka

李贞贤（韩国知名女歌手）

中原须奈子（《完美小姐进化论》）

yanmy · kyoka，昵称米米，85年生，地道广州人，射手座，目前就读于华南师范大学计算机网络工程系。平时除了Cosplay外，还喜欢打游戏和唱歌，是个认真而且很有想法的女孩。目前最想cos的角色是《风色幻想》里的裘卡。

如果想看米米更多的Cosplay照，可以参看她的主页：http://yanmykyoka.icpcn.com



Cosplay心得

自2002年在漫展上第一次参与了Cosplay后，就迷上它了。每个人对cos都有不同的执着，而我的执着就是——cos自己喜欢的角色。cos的角色一定得是自己很喜欢的，因为喜欢，才会去想cos；因为喜欢，才会深入地了解角色；因为喜欢，才能cos得更好。

我很享受准备cos的过程：先决定要cos的角色，研究角色的服装道具，画分解图。然后约上朋友一起买布做衣服。有些角色的衣服上有很复杂的图案，就需要买材料回来自己剪图案再缝上去（水邪天那件就是一点点缝好的，累死我了！），或者很小心地画上去。过程虽然会很累，但却非常充实。

玛琳（游戏《梦幻奇缘2》）



水邪天·兰（游戏《征天风舞传》）



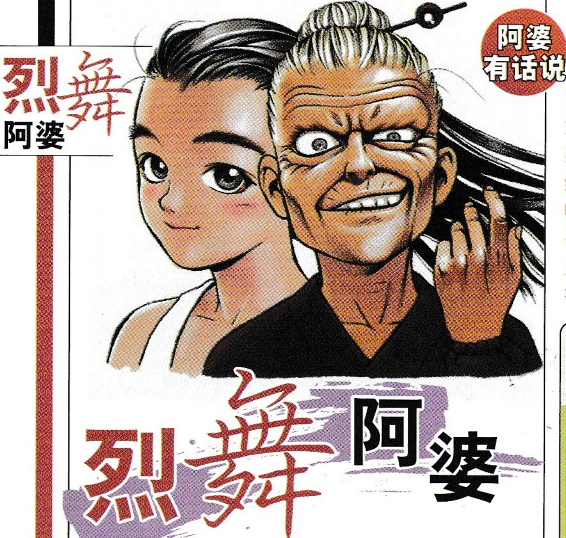
拉瑟尔（《破天荒游戏》）



阿斯兰（《机动战士高达》）



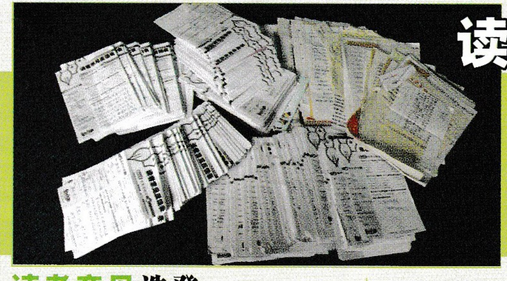
紫上结奈（游戏《转生学园·幻苍录》）



阿婆有话说

从本期开始专门为我们可爱的读者开辟了小栏目，感谢你们的来信支持！转眼间《游戏城寨》已经"升级"至level4了呢，我们的杂志会越来越贴近读者们的要求的，升级还会继续下去的！最近的游戏《大神》质量颇高呢，讨论专区也相当热闹，如果你游戏时有什么心得经验的话，不妨上来讲一讲哦。后两个月呢，想必论坛定会成为讨论足球的海洋，先有《WE10》的火热出炉，再来就是世界杯了，世界杯期间，levelup上也会让你体会到不同的乐趣！最后作一个小公告：《游戏机实用技术》、《掌机王》、《levelup 游戏城寨》现联合举办总价值100000元的大抽奖活动，特等奖赠送高清电视+Xbox360哦，购买06年5月上市的《游戏机实用技术》、《掌机王》、《levelup游戏城寨》(Level 5 或 Level 6) 各一本就有机会参加抽奖，不要错过，详情请看封二。那么先来看看最近网站上有哪些精彩内容吧！

读者自留地



自《游戏城寨》上市以来，编辑部收到了不少热心读者的来信支持，也提出了不少宝贵的意见和建议，我们也会继续努力的，再次感谢你们！

读者意见选登

广州 杨河东 levelup音乐台第一期听着感觉挺好的，可这期怎么越听越别扭……哆拉（A梦）的声音怎么不动听了？感冒了吗？

阿婆 喔活活，第一次有人这么叫朵拉的，感谢你的关心，她在前几期也在找自己的主持人定位，相信她的主持风格会越来越成熟的。

北京 徐中强 装CD的塑料袋上面的胶实在是强，我一撕连封底都撕掉了。

阿婆 您好大力气啊，其实不用撕掉的，直接倒就出来了。

厦门 郑龙腾 为了证明我寄出的信你们收到了，请将我的名字公布在中奖名单中。

阿婆 我证明信收到了，但抱歉您没中奖。

四川 邓凌 "美优馆"这个栏目太棒了！但不知会不会有"男优殿"这样的呢？垂涎期待……

阿婆 嗯……我们会照顾广大女性读者的。

四川 杨琴 本期有"传说区"的版主エミリオ的介绍，高兴！琴琴超支持他！

阿婆 已经替你转告给工什么什么才叔叔了……

阿婆报道 事件

惊爆猪笼最大内幕 认识荧的看过来！



[楼主：black_aben]

天哪……现在这世道……啥人都有……现在来这爆一个内幕……版主和UT的人都不知道的事情！虫子(荧)……虫子居然是……女的！今晚闲得无聊……群里某些猥琐的人就想着来多人语音……虫子被拉来，一说话顿时把我们吓得……啊啊啊啊啊啊啊……已经语无伦次了……神啊……我真是没语言了……我去清醒一下……

相关地址

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardid=12&ID=215068

相关回复

荧：……你们这帮叛徒！

funthink：做女人难

神灭第六天：做猪笼女人更难

funthink：做猪笼女斑竹是难上加难

神灭第六天：那我们推举她做超版……那样让她更难

阿婆报道 活动

levelup.cn 论坛 街机游戏讨论区开设！

相信有很多玩家开始玩游戏都是从街机厅起步的，那里给我们留下了多少美好的回忆，不过请相信，街机厅不会只存在在我们的记忆中，那种交流与互动是任何家用机都比不了的，尽管现在可玩街机的地方越来越少，但请相信，我们还是一直在努力着，各大机房的定期比赛与活动也都在积极展开着，所以特开设街机游戏讨论区，以方便各网友参与进来。



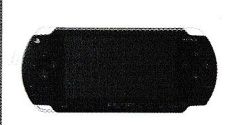
《levelup 游戏城寨》Level 2 读者调查表抽奖 中奖名单公布！



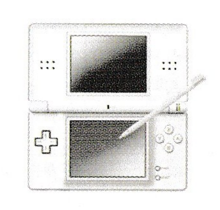
Xbox360 获得者
宋骞
210096 南京



PS2 获得者
葛海涛
225001 扬州



PSP 获得者
江圣臻
200122 上海



NDS 获得者
李杜
100081 北京

本次活动礼品将从levelup电玩商城集成支付宝功能的商家处采购，并由商家直接提供给中奖者，请中奖者收到奖品时认真检查后再签收。

另外请中奖者从速联系《游戏城寨》编辑组(0931-4863066)，以便奖品能够尽快发放。

本期**论坛之星**

阿婆看好你

hopy

性别 **酷哥** 星座 **天平座**

头衔 **[UP TEAM]冲击幸存者**

性格 **老实巴交，慢条斯理（你骗人！）** 门派 **无双圣宫**

个人简介

hopy，任天堂主机讨论区版主，UP TEAM文学组成员，发迹于无双专区，自加入UP TEAM以来就师从funthink学习改图，现已得界王真传，（据说还改了老身的形象）。在论坛、UT群中人缘极好，不过其BT猥琐之风格也是无人能及的，尤其在动漫绘图板中的几幅“佳作”更是体现其猥琐之特色，无愧为论坛的“猥琐之王”。

签名

菜花蛇，咬到雀雀儿，造孽～打二两烧酒，红烧猪奶奶～

灌水出招表

奇谈怪论

烈舞阿婆

楼主 石峰王道



姓名	楼主
年龄	未知
性别	多半是男
出生地	遥远的火星
法号	天外来客
昵称	火星忍者

招式	出招
普通投	消失呀 近敌／→+C
普通投	送你到外太空 近敌／→+D
特殊技	闪开吧 →+A
特殊技	删贴啦 →+B
必杀技	宇宙大爆炸 ←↓→+A
召唤斑竹	←↓→+B
YY无极限	→↓←+A
梦醒时分	←蓄→+A/C
来自火星的礼物	空中 ←↓→+B/D
世界好无聊	↓蓄↑+A/
美丽的太阳系	→←→+AC
恐龙的怒吼	←↓→+ABC
超必杀	火星喷泉 ←↓→←↓→+A/C
马甲分身斩	←↓→ →↓←+A/C
MAX超必杀	超级火星喷泉 ←↓→←↓→+A/C
火星大旅游	AC，BD，ABC
潜在超必杀	水王附身 →，B，C，→，C
进化成神	水王附身成功一瞬间BCD
└变成火星人	A，B，C，A，B，C，D，ABC
└勇敢的咆哮	A，B，C，A，B，C，D，BCD
└火星上的哭泣	D，C，↓，C，D

论坛精彩帖导读

游戏讨论

帖子标题 特稿——形形色色的levelup

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=184840

楼主 蚊子 **点击** 754

1977年10月，Atari2600第一款电视游戏机诞生了……

帖子标题 [UT 攻略组]战国无双2全人物评价！

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=50&ID=190918

楼主 エミリオ **点击** 2283

评价均为作者个人意见，且不带任何FANS心理，欢迎各位展开讨论。

帖子标题 [UP TEAM]PS2《最终幻想12》剧情完全翻译(完)

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=43&ID=189724

楼主 积木 **点击** 50461

5年漫长的等待终于过去了，神作再世……

帖子标题 [原创]写给我的梦想——梦之翼

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=57&ID=204134

楼主 无双 **点击** 277

虽然我不是把每个恋爱游戏都通玩一遍或者N遍的人……

影视、动漫、音乐

帖子标题 高达系列的前途何在？到底……

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=13&ID=176731

楼主 黑色巨星 **点击** 5540

我们是否还要当GUNDAM的FANS呢？感叹中……

帖子标题 【论坛周年征文】闲网管，傻日记

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=39&ID=204481

楼主 望月蚂蚁 **点击** 246

私以为，日记这东西是给自己看，上面的日期根本不重要……

猪笼城寨

帖子标题 惊爆ZL最大内幕！认识虫子的看过来！

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardid=12&ID=215068

楼主 black_aben **点击** 3831

是什么内幕呢？

帖子标题 EG文章！这里乱啊，这里臭啊！！

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardid=12&ID=214482

楼主 皇家の社会 **点击** 730

以某个游戏的剧情来发展……

阿婆交友栏！

ID 酷酷小狗
年龄 18
爱好 游戏，电影，音乐，模型
自我介绍：对美女的渴求，对灌水的热爱，是我活下去的目的。
出没区域：猪笼城寨，音乐区，原创主题区

ID funthink
年龄 31
爱好 忽悠与防忽悠
自我介绍：全心全意为水民服务
出没区域：猪笼城寨

ID AC米男
年龄 21
爱好 A.C.G，音乐，体育，日剧，历史，火花，读书，散步，唱歌
自我介绍：一个很普通的人，巴乔主义者，爱好广泛，性格内向
出没区域：音乐区，影视区，原创区

ID 太阳的眼泪
年龄 20
爱好 游戏，篮球
自我介绍：喜欢很多东西，因此有时很困惑
出没区域：猪笼城寨，影视区

ID jing
年龄 18
爱好 游戏，电影，音乐，画画，睡觉
自我介绍：我喜欢玩游戏，但玩的很逊就是了
出没地区：PSP区，猪笼城寨

ID 零の红い蝶
年龄 16
爱好 游戏，动漫，古典派艺术，读书
自我介绍：我是天平座O型的，所以性格什么的大家可以去查下一目了然……还是传说中的钻石女王喔
出没区域：猪笼城寨，综合讨论区，传说专区，动漫区，音乐，索尼游戏区，其他的随机。

ID キラ・ヤマト
年龄 18
爱好 音乐，动漫，游戏，翻唱，劲舞
自我介绍：那个啥……偶很钟爱RPG游戏……而且也比较擅长玩这个……SLG、SRPG的话，自认是玩的比较好。最喜欢干的就是翻唱去毁歌(>_<)恩，恩，比较内向……
出没区域：电视游戏专区，动漫区……猪笼城寨

ID black_aben
年龄 18
爱好 模型……游戏……BL－ －+还有N多
自我介绍：就一猥琐腐女子
出没区域：随机出现于LU大部分区域

ID lingzhihaiyang
年龄 16
兴趣 游戏，电影，音乐
自我介绍：我十分热爱游戏，请和我做朋友吧！
出没地区：LU全区！

ID 晓月の袄袄
年龄 20
爱好 打游戏，打篮球
自我介绍：喜欢玩所有平台上的好游戏，喜欢ACT，A・RPG和SLG
出没区域：比潜水艇还深的地方

ID 只说一点点
年龄 20
爱好 音乐，游戏，漫画，动画
自我介绍：讨厌白痴的人，其实我很想问一下这世界为什么那么多白痴？
出没区域：猪笼城寨，GBA掌机区

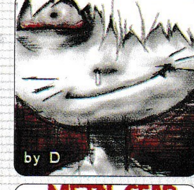
ID Zero013
年龄 18
爱好 听音乐，玩游戏，唱歌，模仿一些游戏里的人物说话或是模仿歌曲里的声音唱歌。
自我介绍：为游戏玩家服务是我的责任。
出没区域：整个levelup论坛的专区都去

幻梦涂鸦坊

levelup动漫分版终于开张了！除了最新的动漫资讯和在线漫画外，最好玩的莫过于涂鸦版功能了，仅仅开设了几天，就看到了不少佳作，在此帖出几幅供大家欣赏，也欢迎你来此施展自己高超的技艺^^

涂鸦版地址

http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp

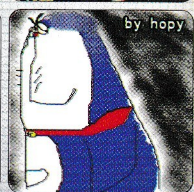


















HE LAUGHS BEST WHO LAUGHS LAST

BLOG CENTER

A FRIEND IN NEED IS A FRIEND INDEED

一刀 男，80生人，杂志美术编辑。自幼痴迷漫画、电视游戏。目前是卡饭，偶尔被认为是SEGA愤青。



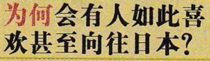
博客地址
http://blog.levelup.cn/members/yidao/

日本？我觉得应该一分为二

一个猛帖引发的胡思乱想（美图附送）

[yidao 发表于 2006-8-15 0:00:00]

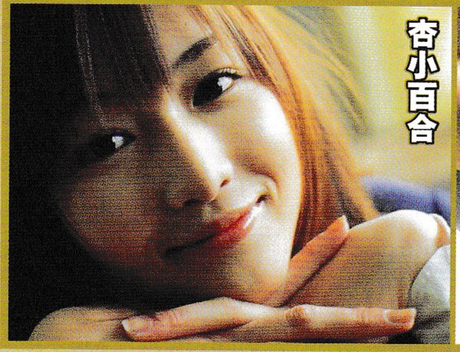
最近在论坛上看到一个非常猛的战帖——《好兴奋，我要去日本了》。标题看起来没什么特别，但内容却相当火暴。从帖子的第3页开始，即将赴日的楼主与几位热血愤青便展开了长达18页的持久且激烈的舌战，直到被身为版主的D·S同学做了慷慨激昂的总结陈词后锁帖。后来D·S把帖子推荐给我，想让本刀看看这位楼主的观点，我能否驳倒。饶有兴趣地开帖，看了十多页后，突然意识到一个问题。卷入论战的两方，竟然都是在兵来将挡、水来土掩地见招拆招。每个人都试图抓到对方逻辑上经不起推敲的一个点来穷追猛打，并没有什么非常明确的立论出现。看到后来，骂声四起，实在让人感到索然寡味，于是便关了帖子，开始琢磨是否有必要根据帖子写点什么。半个小时后，思路理顺了，便有了下面这几段文字。



为何会有人如此喜欢甚至向往日本？

必须承认，目前仍然是世界第二经济强国的日本，确实是社会发展程度较高的国家。包括社会运作体系、经济发展水平、综合国力等方面，都有着比较明显的优势。

首先，物质产品生产方面日本具有综合优势。在众多生产领域先进的科技水平和管理手段，保证了该国各行业都具有相当竞争力。如家用电器、电子产品、重型机械、汽车制造行业等等，都在世界范围内受到广泛认可。而我们所集中关注的电视游戏领域进入成熟阶段后，除了近年微软的异军突起，几乎其他所有主流硬件，也都来自日本。这些都是必须承认的事实。



杏小百合

夏川纯

其次，文化产品领域，日本在唱片、图书出版、电视等多种行业都有着比较成熟的运作体系。因此，该国的文化产品市场非常发达，不仅广泛地影响着本国老百姓的生活，而且源源不断地向世界各地进行图书、唱片、电影、电视、动画等文化产品出口。尤其在亚洲地区，日本流行文化一直都对各国的青年消费群体具有较大的吸引力。

再次，通过消费来自日本的工业产品和文化产品，人们，尤其是青少年，往往会逐步对该国社会及文化产生兴趣和认同感。当这种认同感达到某种程度的时候，我们就有可能在心底认可这个国家。包括该国的社会制度、民族特色、语言习惯、传统文化等等都会成为人们津津乐道的东西。

以上几点，其实只是简要说明了为何有人会喜欢甚至向往日本。

如果用一句话来概括，那就是日本代表了高质量的物质生活水平。

假如你皱着眉头想半天，觉得自己其实更喜欢日本的历史、传统文化等。那么本刀只能告诉你，两个原因：第一，日本人太善于通过他们的文化产品包装自己的传统文化了。第二，假如日本的发展现状跟任何一个第三世界国家一样，你大概不会对他们的传统文化感兴趣。举个例子？如果没有如今已经发展起来的韩国人如此大张旗鼓地对外宣传他们的传统文化，本刀还真不信有人会认为药膳是高丽人的发明。

为何会有人对自己的祖国缺乏感情？

根据我的观察，但凡被那些声称不愿意待在祖国的人们拿出来作为支持自己观点的理由，大概不会跑出以下范畴：中国社会发展落后；国民素质问题；各种社会不稳定因素广泛存在；部分“历史遗留问题”。具体来说的话，那话可就太长了，而且只要平时知道读个报、看个电视新闻、上个网什么的，都知道社会在如此迅猛地发展和转型过程中，国家确实在很多方面存在着各种各样的问题。

但假如大家都因此认为我们的国家千疮百孔、无可救药，甚至认为唯一的出路就是离开这个国家，那么后果肯定不堪设想。俗话说“子不嫌母丑”，对于祖国，我们每个炎黄子孙，在任何时候，其实都应当像对待母亲那样来爱她。爱国，从古到今，从东方到西方，都是融入到人们共通的道德准则中的。当然，正因为爱着自己的国家，我们应当对目前广泛存在的各种社会问题表示不满，并采取适合的方式来表达自己的观点甚至去实际做些什么。但因为对社会不满而得出“所以讨厌这个国家”的观点，显然是极端错误的。

对于日本，我们普通青少年应该持什么态度？

首先，在政治观点上，日本的右翼势力虽然只是一小部分，但他们的言论和极端行为，我们应当旗帜鲜明地反对。这是毫无疑问的。如果觉得修改教科书、首相参拜靖国神社等事件跟作为青年的我们没什么关系，那显然是令人悲哀的。

其次，没必要因为“爱国”而刻意拒绝消费日本产品。原因比较简单，因为目前我们能够买到的日本产品，大多数是在我国境内的工厂中加工完成的。也就是说，产品的成本中包括了我国工人的工资和原材料费用等等（这里举一个对电视游戏玩家们来说比较好玩的例子，位于深圳的某大型代工企业一直以来都在同时为三大主机提供产品组装加工服务。这个现象与三家硬件厂商日益白热化的激烈竞争形成了有趣的对比）。鉴于此，“抵制日货”显然会影响到工厂所在地的国民收入、税收、就业以及出口。假如这类情况广泛发生，对整个国民经济的影响也会造成较大规模的负面影响。

再次，虚心学习，自强不息。正如上面谈到的那样，我国目前被称为“世界工厂”，在为很多国际企业包括众多日本厂商提供各种各样的加工服务。但这种国际经济合作方式，并没有给我们国家带来多少先进的技术和管理经验。很多领域的核心技术方面我们仍然受制于他人。这更要求我们努力地向先进国家学习，这里面显然包括日本。而且日本在二战后的迅速崛起，尽管有不少外在因素，但这个民族虚心学习和团结拼搏精神是起了很大作用的。这些其实也是日本值得我们学习的东西。

总之，既然“忘记历史，就意味着背叛”，我们就更应当通过自己的实际行动来避免历史悲剧重演，那么最有效的途径是什么呢？无疑是万众齐心合力，让我们的国家尽快真正强大起来。对于日本，我们应当在对其有客观整体认识的前提下，摆正自己的观点，积极学习真正该国先进的东西，正所谓“师夷长技以制夷”。

好了，罗嗦了这么多，可能有些文字让兄弟们觉得看起来昏昏欲睡，但基本上该谈的差不多都点到了，希望能够对大伙有一定帮助。至于如何看待日本文化，本刀会在此后专门撰文阐述自己的观点，这里就不赘述了先。



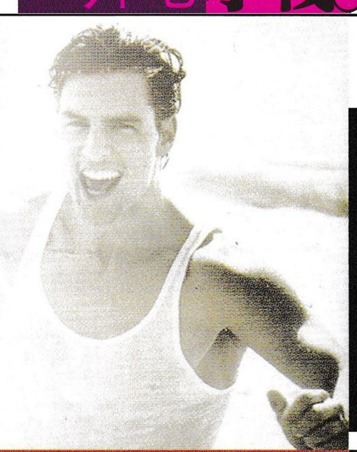
安倍夏美

平山绫

后藤真希

阅读全文（874） 回复（253） 引用通告（011）

要成为一个非凡的男性，首先要具有迷人的魅力。你了解自己对女性是否具有吸引力吗？你知道成功地与女性交往的艺术吗？只要回答一下测试题就能马上知道自己与女性交往的成功度了。

男性魅力测验

你在与女性交往时的衣着打扮是？

整洁美观	2分
稍有修饰	4分
无所谓	0分

当你所感兴趣的女性注视你时，你的反应是？

与对方的目光对视线	4分
避开对方的视线	0分
与对方稍稍对视	2分

你与女性交往动机是什么？

寻求恋人	0分
寻求友情	4分
寻求生活乐趣	2分

你对生活的态度是？

充满热情	4分
冷静审世	2分
超尘脱俗	0分

你对自我形象的感觉是？

没有认真的思考过	0分
稍有不完美的地方	2分
稍有完美的感觉	4分

你的性格特点是偏向于？

外向型	4分
适中型	2分
内向型	0分

你希望女性对你？

值得崇拜和尊敬	2分
可依赖和顺从	0分
随和亲切而自然	4分

你与女性交谈的话题主要是？

情感心理方面	4分
人生追求方面	2分
社会现象方面	0分

你认为男性魅力主要表现在？

外貌英俊	0分
力与健美	2分
个性与气质	4分

对于自己的内心世界，你是否愿意告诉女友？

不愿意对女友提及心中感情	0分
可以告诉女友，但稍作保留	2分
毫无保留地倾诉内心感情	4分



诊断分析

分数在30分以上

祝贺你的好成绩，这说明你懂得男子汉魅力的关键之所在。你能很好地与女性交上朋友，并能很好地相处。只要你与她们能真诚相待，就能友情长存。

分数在20分以上

你已具备了较好的魅力，掌握了对于魅力的正确认识观。只要在今后的生活和社交中努力塑造自己在个性和气质方面的形象，注意改善和提高自己在各方面的修养和水平，了解女性的内心情感需要，你就能与她们保持永久、纯洁的友爱。

分数在20分以下

你该认真反省一下自己的行为和观念了。不要因为自己的性格特点和个性因素而封闭自己。对于你来说，成为一个真正有魅力的男子汉还有一定距离。希望你能改进自己，当你取得成绩时，你将会发现你面前出现的是一个充满温情和友爱的崭新世界。



levelup音乐台曲目

01 Reset（《大　　　题曲）
02 只要美丽就　　　《SIMOUN》片头曲）
03 越喜欢你　　　《名侦探柯南》十周年片尾曲）
04 Writ　　　《罪恶装备 XX》混音 BGM）
05 M　　　（《罪恶装备 XX》混音 BGM）
06 The　　　ing（欧美流行推荐）
07 无论何时（日韩流行推荐）
08 3月9日（网友点播）
09 Oh My Darlin'（网友点播）
10 音乐小游戏
11 游戏对白赏析（《仙乐传说》）
1　　的　（DOA 演唱）

注：曲目序号不包括朵拉的解说





Reset 演唱：平原绫香

散りゆく花びらが 街を彩るけど
さいごの时なのと 风が教えてくれた
季节は迴るから 心配はいらないと
あのとき横切った 月が照らしてくれた
いつも同じ泪ばかり 流し续ける
失くさなければ　　荬扭　胜い
ただひとつ 愿いが かなうのなら
昨日の自分に“さようなら”
变わらない想いがあるのならば
いつか樱の下で

あの日の约束が 色褪せないように
指でなぞってみる 朝のまばゆい光
ひとつとして同じときは 访れないから
もう迷わずに 先へ进むの

大切な 祈りが 届くように
今日も歌い续けてゆく
探してた 答えは きっとあると
そっと教えてくれる

ただひとつ 愿いが かなうのなら
时を超えて届けたい
变わらない想いがあるのならば

大切な 祈りが 届くように
今日も歌い续けてゆく
探してた 答えは ここにあると
そっと教えてくれた
悲しみを Reset して

中文翻译

散落的花瓣，妆点着浮世
最后的时刻，清风也吟诉
四季亘古轮回，已无须心杞
横越时空，犹记得那时月色
情又难抑，泪眼再续
不失去，又怎懂珍惜

倘只有一梦得圆
愿与己今昔话别
若思念再难磨灭
樱树下，何日再约

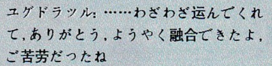
那天的约定，似已渐褪色
用手指描绘，朝阳的耀眼
他年此日，不再回首
不迷茫，已阔步前行

愿传达珍重祈愿
至今仍为你吟唱
寻寻觅觅终有报
那时请，令我知晓

倘只有一梦得圆
愿穿越时空相告
若思念再难磨灭
樱树下，何日再约

愿传达珍重祈愿
至今仍为你吟唱
寻寻觅觅终有报
那时请，令我知晓
让我把，伤悲泯消

翻译：半熟



（请结合音乐台的 CD 欣赏）



ユグドラツル：……わざわざ运んでくれて，ありがとう，ようやく融合できたよ，ご苦劳だったね
尤古多拉修： 终于融合在一起了，辛苦你们了。
ロイド：……くそ！そういうことだつかのか
罗伊德： 可恶，原来是这回事。
ジーニアス：ミトス……。マーテルはもう亡くなったんだよ……
吉尼亚斯： 密特斯……玛蒂尔已经死了……
ユグドラツル：嘘をつくな！姊さまは生きている，ボクがこうしてクルシスの辉石に宿っているように……
尤古多拉修： 住口！一派胡言！姐姐她还活着！看看我将自己寄宿在这库鲁西斯的辉石里……
ロイド：それは生きているんじゃない，无机生命体に体を夺われてるだけだ
罗伊德： 那不是活着！那只是被无机生命体夺取了身体罢了！
ユグドラツル：それの何がいけないいんだ
尤古多拉修： 那有什么不好？
ロイド：何……
罗伊德： 什么……
ユグドラツル：どうせこの体に流れているのは，ボクたちを差别する人间とエルフの血だ
尤古多拉修： 反正这个身体流淌的是歧视我们的人类和妖精的血。
ユグドラツル：そんな污らわしいものは舍てて，无机生命体になったほうがマシだよ
尤古多拉修： 既然这样，还不如丢掉这肮脏的臭皮囊，变成无机生命体。
ロイド：本气で……言ってるのか？
罗伊德： 你真是那么想的吗？
ユグドラツル：そうだ。みろ！无机生命体になれば，姿形や成长の促进も思うがままだ
尤古多拉修： 不错，看吧！看着这个身体！如果变成无机生命体，无论是外貌还是成长的速度，都会按照自己的意识进行。
ミトス：みんなが无机生命他になればいい，前にもいっただろう。差别をなくすには，すべての命が同じ种族に，なるしかないのさ
密特斯： 大家都变成无机生命体就好了，之前不是说过了吗？如果想消除歧视，那么只有将所有生命变成同一种族。
ロイド：おまえは根本的に，まちがってるぜ、ミトス，差别ってのは……心から生まれるんだ
罗伊德： 这根本就是错误的，密特斯！歧视，是由心产生的……
ジーニアス：そうだよ、ミトス。相手を见下す心，自分を过信する心，そういう心の弱さが，差别を作るんだと思う
吉尼亚斯： 不错，密特斯，将对方看得很低级的心、狂妄自大的心，这其实都是心灵软弱的表现，而歧视也就产生与此。
しいな：おまえだってそうだろ，人やエルフを见下して，家畜扱いしてさ，それは心の弱さだ
藤林椎名： 你就是那样的吧？把人类和妖精看成牲畜，那就是心灵的软弱！
リーガル：このままでは无机生命体になっても，……变わらんな。差别はいくらでも生まれる
利加尔： 只要你还是这么认为，即使是变为无机生命体，一切都不会改变。歧视，随时都可以产生。
ミトス：……じゃあハーフエルフは，どこに行けばいい？どこに行ってもうとまれる，心を开いても、受け入れて，もらえなかったボクたちは，どこで暮らせばよかったんだ？
密特斯： 那么半妖精去哪里好呢？无论去哪儿，都会被人厌恶。即使我们如何展开心扉，但是谁都不会接纳我们，你们说我们能生活在哪里呢？
ロイド：どこでもいいさ
罗伊德： 哪都可以。
ミトス：……ふざけるな！
密特斯： ……开什么玩笑！
ロイド：ふざけてなんかいない。どこだっていい，自分が悪くないのなら，堂々としてればいい
罗伊德： 我不是开玩笑，真的是在哪儿都可以，如果自己没有错，那么就堂堂正正地活下去！
ミトス：……それが……できなかったから，ボクは……ボクらは，ボクらの居场所が欲しかった！
密特斯： 那是行不通的……我希望……我希望我们有自己的居所！
クラトス：しかしそれは我々がしてきたことの，いい泽にはならぬ，それは动机であっても，正当な权利には结びつかない
库拉特斯： 但是这并不是我们所作所为的正当理由，虽然有动机但不能和正当的权利相结合。
プレセア：あなたのしたことで……数えきれない人々が，无意味な死に苦しめられた，その人たちの痛みを……あなたは……感じていますか？
普蕾赛娅： 但是你知道吗？因为你的所作所为，有无数的人死去了。这些人的痛苦你感受到了吗？
リフィル：人は变わるものよ。たとえ今日が变わらなくても，一ヵ月后、一年后と，时间が经つうちに，必ず变化が访れる
利菲尔： 人是会变的，即使他今天没有改变，迟早有一天会改变自身。一个月、一年、随着时间的流逝，一定会发生变化。
コレット：全ては许されないかも，しれません。でも偿うことはできます，あなたの中にも神さまは，いるでしょう？良心っていう神さまが……
柯莉特： 虽然对于你做过的一切，不一定大家都能原谅，但起码你应该能补偿一些什么。你的心中有神存在吧？那个叫做良心的神……
ミトス：许しを请うと……思っているのか？马鹿马鹿しい。神さまなっていないよ。だからボクは……ボクの理想を追求し续ける
密特斯： 你认为我会请求别人的原谅吗？真是愚蠢！根本就没有神！……我会继续追求着自己的梦想！
ミトス：ボクの居场所が大地になく，无机生命体の千年王国すらも，否定するのなら，ボクはデリス・カーラーンに，新しい世界を作るだけだ。姊さまと二人の世界を！
密特斯： 我所居住的地方——这片大地上是没有的，如果否定了无机生命体的千年王国的话，那么我就在德利斯・加兰创造一个新的世界吧！创造一个我和姐姐的，两个人的世界！

因为版面有限，更多的歌词请到 bbs.levelup.cn 的音乐区查询，望读者朋友们见谅。

新作发售表

汇率 2006.04.21

100 美元	802.10 人民币
100 日元	6.8194 人民币
100 欧元	987.20 人民币
100 港币	103.43 人民币

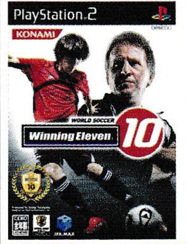
网站调查 近两周发售的游戏中您比较期待哪几款？

名次	游戏名称	票数
1	世界足球 胜利十一人 10	2396
2	大神	1835
3	九十九夜	971
4	罪恶装备 XX SLASH	672
5	勇者斗恶龙	548
	少年杨格斯与不可思议的迷宫	
6	古墓丽影：传奇	517
7	天诛 暗影	425
8	Mother3	197
9	传说的斯塔菲 4	91
10	赏金猎犬	87

截止 4 月 21 日以前

近期 PS2 游戏推荐

5 月可以说是游戏界最平静的一个月，没有什么重量级的大作发售。不过还是有几款值得一玩的游戏，首先是《世界足球 胜利十一人 10》的推出，本作在比赛节奏上更加强调了对抗性，想必能让很多球迷玩家重新拿起手柄，坐在电视机前对战的；另外同日还发售了《格斗之王 最强冲击2》，本作追加了"裁"和"超级取消"两个新系统，"Stylish Art"系统也有所强化，整体水平比前作有很大提高，可以说是更加另类爽快了；而在5月中旬《梦幻骑士 V》也要发售了，别得先不说，就冲着漆原智志那华丽的人设也要玩啊！







近期 PSP 游戏推荐

经典音乐小说游戏《街 命运的交叉点 特别篇》的 PSP 版马上也要发售了，这款游戏自1998年在世嘉土星上发售以来，至今都是在游戏杂志的读者选票中名列前茅，可见其惊人的生命力以及超强的人气，登陆PSP之后屏幕采用了16：9的，并采用了大量真人演出的剧情动画，使得本作的带入感更强，玩家可以更好的融入本作的世界观中，而且PSP 版还新加了两个剧本，剧情至上的玩家们不要错过哦！

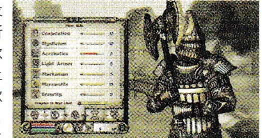


近期 NDS 游戏推荐



《火影忍者NARUTO 最强忍者大结集4》又来到了NDS 上，本作类似于《JUMP超级明星大乱斗》的格斗类型，利用触摸笔选择道具和发动必杀技，简单爽快的操作将是本作最大的卖点，不过火影的神话还能够持续多久呢？

近期 X360 游戏推荐



近期 X360 上没有什么重头游戏，所以小编在此推荐一款前段时间发售的《上古卷轴4 湮灭》，这款游戏的素质相当高，典型的欧美风格，多样的特色职业，华丽的道具，丰富的任务以及超高的自由度都是玩它的理由，也许它将成为RPG的一个新的里程碑，这一代作品将会是RPG 的飞跃。

2006 年 4 月 27 日 — 2006 年 5 月 25 日

PS2

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 4 月			
27	SEGA2500 系列 Vol.27 铁甲飞龙	SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.27 パンツァードラグーン	SEGA	STG	2500 日元
27	**格斗之王 最强冲击 2**	**KOF MAXIMUM IMPACT2**	**SNK Playmore**	**FTG**	**6800 日元**
27	出云战记 2 猛剑之闪记	IZUMO2 猛き剑の闪记	GN software	RPG	6800 日元
27	蔷薇树上蔷薇开 —Das Versprechen	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク —Das Versprechen	Interchannel	AVG	6800 日元
27	**世界足球 胜利十一人 10**	**ワールドサッカー ウイニングイレブン 10**	**Konami**	**SPG**	**6980 日元**
27	山佐数码世界 SP 燃烧吧！功夫淑女	山佐 Digi ワールド SP 燃えよ！功夫淑女	Yamasa	SLG	4800 日元
27	便利店 4	ザ・コンビニ	Hamster	SLG	5800 日元
27	**2006FIFA 世界杯**	**2006FIFA ワールドカップ**	**EA Sports**	**SPG**	**6800 日元**
27	SEGA2500 系列 Vol.26 快打刑事	SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.26 ダイナマイト刑事	SEGA	ACT	2500 日元
		2006 年 5 月			
9	篱笆墙外	Over the Hedge	Activision	ACT	49.99 美元
[illegible]	交响诗篇 NEW VISION	エウレカセブン NEW VISION	Bandai	ACT	6800 日元
11	龙虎之拳 ～天・地・人～	龙虎の拳 ～天・地・人～	SNK Playmore	FTG	4800 日元
11	实况棒球 大联盟	实况パワフルメジャーリーグ	Konami	SPG	6980 日元
15	达芬奇密码	The Da Vinci Code	2K Games	ACT	49.99 美元
16	X 战警 3	X-Men: The Official Game	Activision	ACT	39.99 美元
18	**梦幻骑士 V 世代传承**	**グローランサーV ジェネレーションズ**	**Atlus**	**RPG**	**6800 日元**
18	.hack//G.U. Vol.1 再生	.hack//G.U. Vol.1 再生	Bandai	RPG	6800 日元
18	狂热节拍 2DX RED	ビートマニア 2DX11 2DX RED	Konami	MUG	6980 日元
18	Juiced～改装车传说～	Juiced～チューンドカー传说～	SEGA	RAC	6800 日元
25	新・豪血寺一族烦恼解放	新・豪血寺一族烦恼解放	Excite	FTG	6800 日元
25	娇蛮之吻	つよきす～Mighty Heart～	PrincessSoft	AVG	7000 日元
25	**街头霸王 ZERO 战士时代**	**ストリートファイターZERO ファイターズジェネレーション**	**Capcom**	**FTG**	**4800 日元**
25	七人之侍	SAMURAI7	Idea Factory	AVG	6800 日元
25	闪耀在宇宙中的诗篇	そしてこの宇宙(そら)にきらめく君の诗	Datam Polystar	AVG	6800 日元
25	樱华～闪耀心扉之樱～	樱华～心辉かせる樱～	Pionesoft	AVG	6800 日元
25	电波之剑	ラジルギ・プレシャス	Milestone	STG	5800 日元
25	宇宙刑事魂	宇宙刑事魂	Bandai	ACT	6800 日元
25	纯爱咖啡厅	パルフェ —Chocolat Second Style—	Alchemist	SLG	6800 日元
25	TT 超级机车	TT スーパーバイクス	Taito	RAC	5800 日元

PSP

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 4 月			
27	**新牧场物语 无瑕人生**	**イノセントライフ 新牧场物语**	**MMV**	**SLG**	**4800 日元**
27	舞 —HiME 鲜烈！真风华学园激斗史！！	舞 —HiME 鲜烈！真 风华学园激斗史！！	Sunrise	FTG	5800 日元
27	**街 命运的交叉点 特别篇**	**街～运命の交差点～特别篇**	**SEGA**	**AVG**	**4800 日元**
27	炼狱贰 通往天国的阶梯	炼狱贰 The Stairway to H.E.A.V.E.N	Hudson	ACT	4800 日元
27	数雄	カズオ	SCEJ	PUZ	2800 日元
		2006 年 5 月			
4	脱狱潜龙：清算	Dead to Fight: Reckoning	Bandai Namco Games	STG	39.99 美元
11	吃豆人世界 3	Pac-Man World 3	Bandai Namco Games	ACT	39.99 美元
11	**007 来自俄罗斯的爱情**	**007 ロシアより爱をこめて**	**EA**	**ACT**	**4800 日元**
16	古墓丽影 传奇	Tomb Raider Legend	Eidos	ACT	39.99 美元
18	伊迪丝回忆录 新天魔界 混沌时代 V	イーディスメモリーズ～新天魔界 GOCV～	Idea Factory	S・RPG	4800 日元
22	战地指挥官	Field Commander	SOE	SLG	39.99 美元
25	**真名法典 Potable**	**マグナカルタ ポータブル**	**Banpresto**	**RPG**	**4800 日元**
25	**恐怖惊魂夜 2 特别篇**	**かまいたちの夜 2 特别篇**	**SEGA**	**AVG**	**4800 日元**
25	**DQ&FF in 富豪街 Potable**	**ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー —in いただきストリート ポータブル**	**Square Enix**	**ETC**	**4800 日元**
25	拳手之路 2	ボクサーズロード 2 ザ・リアル	Ertain	FTG	4800 日元
25	Talkman 欧洲语言版	TALKMAN ヨーロッパ言语版	SCEJ	ETC	4200 日元

NGC

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 5 月			
11	实况棒球 大联盟	实况パワフルメジャーリーグ	Konami	SPG	6980 日元
16	X 战警 3	X-Men: The Official Game	Activision	ACT	39.99 美元
25	电波之剑	ラジルギ・プレシャス	Milestone	STG	5800 日元

NDS

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 4 月			
27	我的战斗机	オレのせんとうき	Taito	SLG	4800 日元
27	**火影忍者 NARUTO 最强忍者大结集 4 DS**	**NARUTO—ナルト— 最强忍者大结集 4 DS**	**Tomy**	**ACT**	**4800 日元**
27	俄罗斯方块 DS	テトリス DS	Nintendo	PUZ	3800 日元
27	茶犬的房间 DS	お茶犬の部屋 DS	M.T.O	SLG	4800 日元
		2006 年 5 月			
15	新超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros.	任天堂	ACT	39.99 美元
16	X 战警 3	X-Men: The Official Game	Activision	ACT	39.99 美元
18	右脑达人 加油训练师	右脑の达人 ガンバれっトレーナー	Bandai Namco Games	ETC	3800 日元

Xbox

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 4 月			
27	侠盗中队	Rogue Trooper	Atari	ACT	39.99 美元
		2006 年 5 月			
2	篱笆墙外	Over the Hedge	Activision	ACT	49.99 美元
16	X 战警 3	X-Men: The Official Game	Activision	ACT	39.99 美元
19	达芬奇密码	The Da Vinci Code	2K Games	ACT	49.99 美元

X360

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 5 月			
9	时空飞梭	TimeShift	Atari	FPS	59.99 美元
16	X 战警 3	X-Men: The Official Game	Activision	ACT	59.99 美元
18	**热爱足球 蓝色战士们的轨迹**	**Love FOOTBALL 青战士たちの轨迹**	**Namco**	**SPG**	**6800 日元**
22	乒乓球	Table Tannis	Take-Two	SPG	39.99 美元
23	炽天使：二战空骑兵	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	STG	59.99 美元
25	炸弹人 Act: Zero	BOMBERMAN Act: Zero	Hudson	ACT	2980 日元



5
LeveL
2006.5B

5月15日见！

ISBN 7-89491-460-6
9 787894 914606 >

请寄回本期读者调查表，继续参加当期四台主机大抽奖！

购买Level 5，配合5月上市的《游戏机实用技术》和《掌机王》参加100000元大抽奖！详情参见封二。